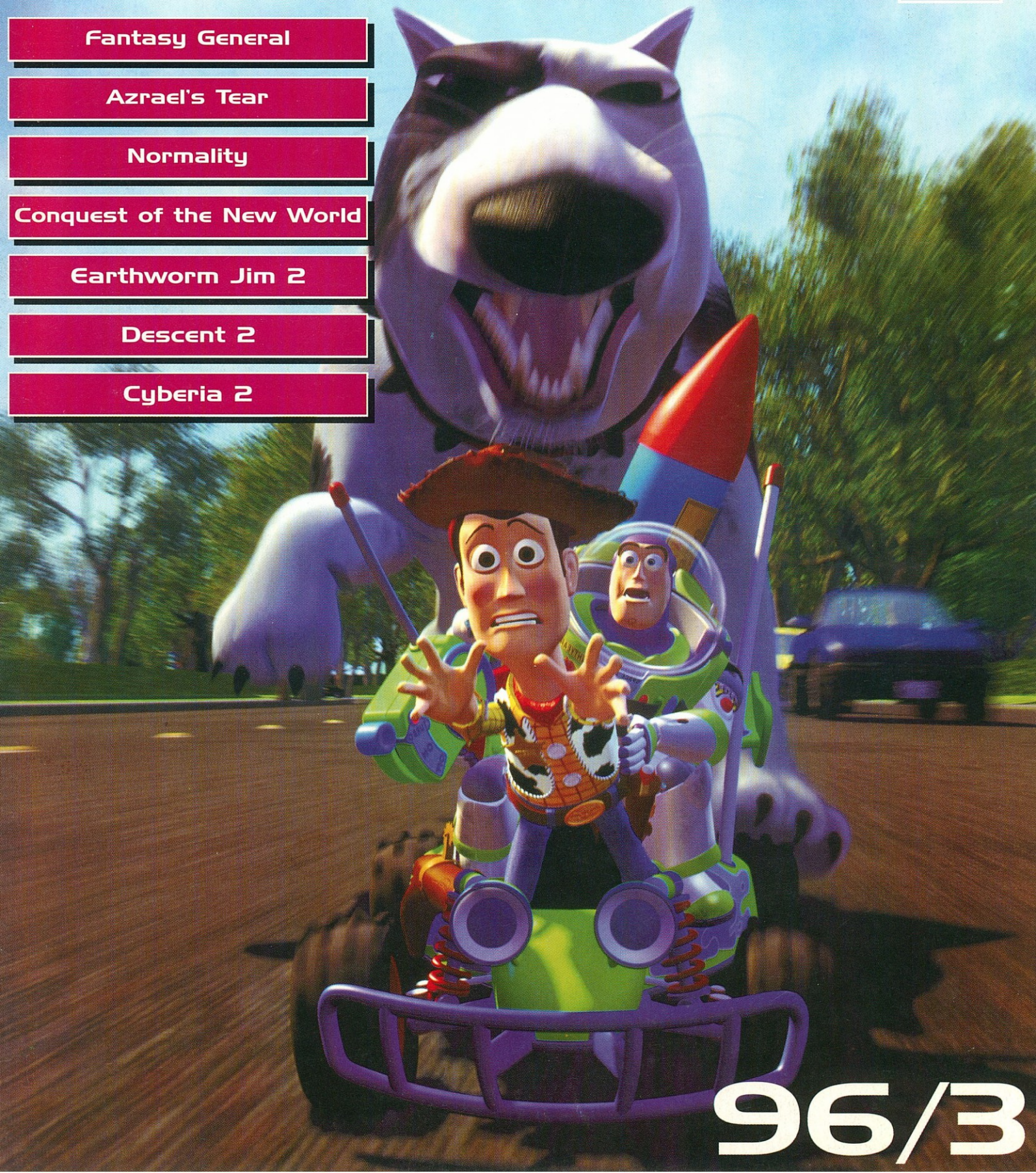
MULTIMÉDIÁS MAGAZIN CD MELLÉKLETTEL

# CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

995 FT

- Fantasy General
- Azrael's Tear
- Normality
- Conquest of the New World
- Earthworm Jim 2
- Descent 2
- Cyberia 2



96/3

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, FEFO Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, Novotrade 2C, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 113-0114

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

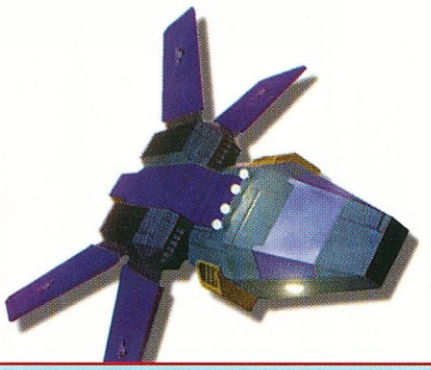
Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban és a CD-n megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

# Intro



Halihó mindenkinek!

Rendszeres, kéthavonta megjelenő lapunk úgy látszik kezdi belopni magát a köztudatba, hiszen egyre inkább népszerű a lap. Igyekszünk alakítani persze egy kicsit a lapon és a CD-n, ebből láthattok ebben a hónapban egy kis ízelítőt.

Kicsit megkavartuk az eddigi design-t, hiszen néha kell a változatosság. Egyéb változásként ezen kívül még persze fel fog tűnni, hogy egy kicsit -egészen pontosan 8 oldallal- vastagabb lett az újság. Igaz ugyan, hogy ezek az oldalak nem annyira tarkák, mint az eddigiek, azonban kétségtelenül legalább annyi információt hordoznak, mint színes társaik.

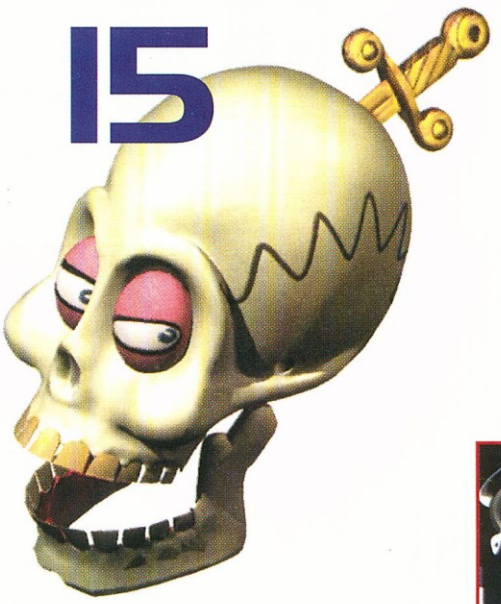
A lényeg, a CD persze nem sokat változott, talán csak annyit, hogy egy kicsit bővültek a lehetőségek a keretprogramban, de ezt a CD introjában majd úgy is elolvassátok. Az utóbbi idők termése igen kiváló volt, rengeteg érdekességet és persze hasznos dolgot találhattok a CD-n. Gondoltunk persze a felhasználói területek iránt érdeklődőkre, így ilyen dolgok is szép számmal akadnak a korongon.

**Hogy az örömbe egy kis üröm is vegyüljön, a hetedik megjelent CD Gurura (96/2) "végre" sikerült egy vírust is felpakolnunk. Azért nem kell megijedni, hiszen Tai-Pan barátunk szerencsére nem csinál semmi extrát azon kívül, hogy minden 64Kb-nál kisebb „exe" file-hoz hozzámásolja magát. Igazából fogalmunk sincs, hogy őkelme miképpen maradhatott a lemezen, de mindenesetre elég szívós fajta lehet, ha az ötödik vírusellenőrzést is túlélte! Szerencsére olyan file-ban található (Actua Soccer/memchk.exe), amit normális körülmények között amúgy sem indít el senki, de azért mégsem árt, ha mindenki tud róla. Külön köszönet azon két olvasónknak, kik vették a fáradtságot (pontosabban a telefont), és értesítettek bennünket eme „nemkívánatos szereplő" jelenlétéről!**

Utoljára pedig hagy ajánljuk játékos kedvű olvasóinknak a Sierra compo-t.

*GURU Team*

15



17

30

PRO·PINBALL
THE WEB
empire INTERACTIVE

A múltkori szám compo-jának nyertesei:

Szabó Gábor
Budapest
Szappanos Gábor
Kecskemét
Kiss György
Salgótarján
Beremik Géza
Budapest
Lackó Ádám
Ózd

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményeiket az Empire postán küldi el.

# Tartalom

4 News

6 Conquest of the New W.

8 Azrael's Tear

9 Fighter Duel

10 Knight Moves

11 Power Dolls

12 Thor

13 Battle Ground Ardennes

14 Black Knight

15 Gear Heads

16 Earthworm Jim 2

17 Rayman

18 World Fever Rally

19 Speed Haste

20 Rise of the Robots 2

21 Thosinden

22 Except – No Mercy

23 Xenopage

24 Multimédia tallózó

26 Table Sports

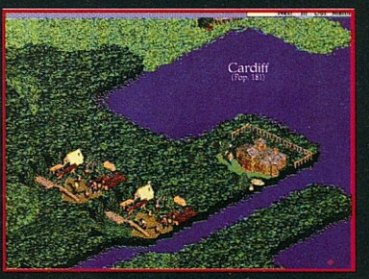
27 In Persuit of Greed

28 Normality

30 Thexder

32 Fantasy General

34 Toy Story – a film



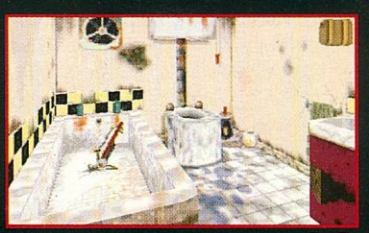
6

8

17

18

21



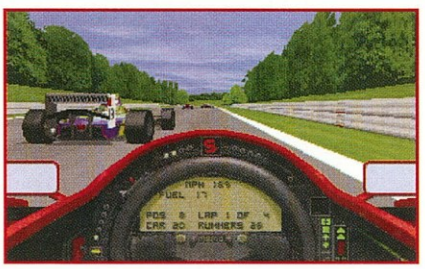
28

30

# News

## Forma 1 Grand Prix 2

Eredeti elképzeléseink szerint az F1GP2-nek nem a News rovatban kellett volna szerepelnie, de sajnos a program megjelenése csúszik, és egy sajátos



üzletpolitika alapján egészen a kiadás napjáig demo sem jelenhet meg a játékból. A hírek szerint ugyan már minden készen van, a Microprose azonban még mindig csiszolgat azon, ami sokak szerint már most is igen közel áll a tökéleteshez! Annak alapján, amit volt szerencsém ősszel Londonban megcsodálni, minden kétséget kizáróan állíthatom, hogy az F1 GP2 legalább akkora mérföldkő lesz a PC-s autóversenyek történetében, mint anno az első rész, úgyhogy ez a „szimulátorcsemege" bőven megéri a várakozást. A programban az 1994-es szezont játszhatjuk végig, mely valószínűleg még hosszú évekig minden Forma 1 rajongó számára szomorú emlék marad...

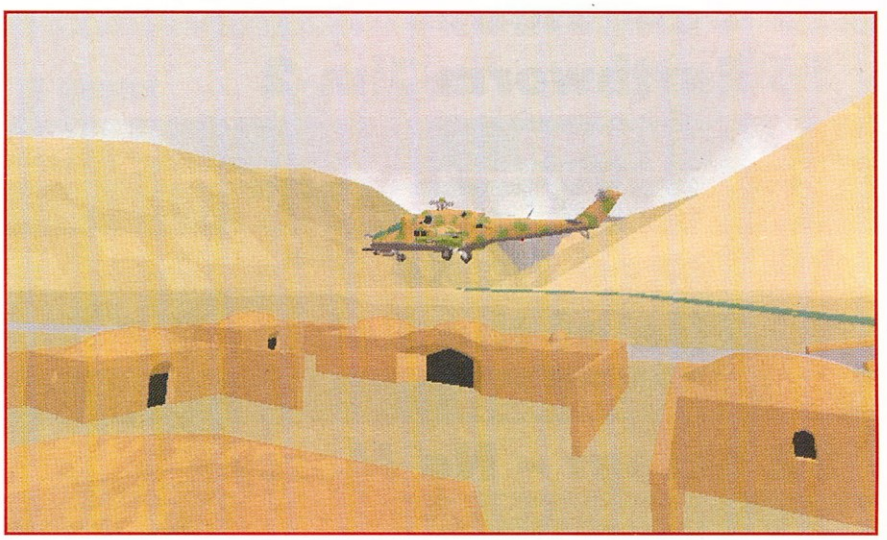
A játékban minden pályát és autót a végletekig lemodelleztek, így még a fák helyzete is megegyezik a valósággosal (a Hungaroring kialakításánál ez utóbbi szempont valószínűleg nem okozott túl nagy problémát...). Végre eredeti nevek és színek szerepelnek a programban, mivel minden a FIA maximális támogatásával készült (nem ismerem a pontos megállapodást, de elméletileg a Microprose a cél érdekében még Damon Hill-t is megtámogatta egy „picit", úgyhogy lehet keresni a Microprose logót a 0-ás rajtszámú Williams-en).

Az Indycar példájából kiindulva lehet majd babrálni az autók beállításával, de ez

persze nem törvényszerű, így aki „egyszerűen" csak Schumacher-t akarja legyőzni, annak ez a lehetőség is nyitva áll (már amennyiben képes utolérni). A program felépítésében egyébként szinte teljesen megegyezik az első részben megszokottal, csak hát a látvány változott meg igen drasztikusan... Várható megjelenés: 1996 április vége

## HIND

A Digital Integration Appache Longbow-ja mind a „hardcore" szimulátorosok, mind pedig a lelkes amatőrök körében igen nagy népszerűségnek örvend, köszönhetően egyrészt a félelmetesen élethű repülési modellnek, másrészt pedig az igen precíz



grafikai megvalósításnak. Nem mondom, hogy olyan nagyon egyszerű lenne repülni a játékban szereplő géppel, az igazi profik azonban szinte mind egy szálig egyetértenek abban, hogy jelenleg ez a program áll legközelebb a „valósághoz" (bár ki tudja, hogy közülük hányan repültek már igazi Appache-csal...). Hasonlóképpen gondolkodhattak a DI fejlesztői is – mondván kár lenne egy ilyen remek engine-t kiaknázatlanul hagyni – úgyhogy nem sokkal a program megjelenése után kerestek egy megfelelő orosz helikoptert a második rész elkészítéséhez. A legkézenfekvőbb választás a sokak által favorizált Werewolf volt, ez azonban közel azonos képességei miatt nem jelentett volna igazi kihívást a veterán pilótáknak. Lehetőségként felmerült még a Hokum és a Havoc is, végül azonban mégis az öregebb, de „igen megbízható" hírben álló Mi-24 Hind-re esett a választás. Erről a gépről alapvetően annyit érdemes tudni, hogy műszerezettség és mozgékonyság tekintetében ugyan lényegesen elmarad az Appache-tól, viszont 8 állig felfegyverzett katona befogadására képes rakterével mindenképpen új dimenziókat nyithat a küldetések felépítésében (csapatszállítás, fogolyszabadítás stb.). A NATO által egyszerűen csak „Bogeyman"-nek titulált gép több hadszíntéren is bizonyította már rátermettségét (Irak-Irán, Nikaragua, Afganisztán), habár alacsony sebességen tapasztalható gyenge repülési képességei miatt az orosz pilóták szeretik „Szárnyas konzervdoboznak" csúfolni. Ennek megfelelően egy Hind-nél bizony sokkal jobban kell majd érteni a repüléshez, mint egy „mezei" Appache-nál (pedig az sem volt piskóta...)!

Három hadszíntéren próbálhatunk szerencsét (Korea, Kazahsztán, Afganisztán), és a fejlesztők természetesen gondoskodtak róla, hogy itt-ott Appache-ok is felbukkanjanak. Annál is inkább igaz ez, mivel megfelelő hálózattal ezután a megszokott 8 játékos helyett immáron 16-an kergethetjük egymást, az eredeti Appache Longbow felhasználásával pedig még speciálisan erre a célra tervezett közös küldetéseket is repülhetünk.

Grafikailag nem sokat változott a program (leszámítva az irdatlan mennyiségű új hardware-t..), így a látvány szempontjából egyedül a katonák megjelenése okozhat meglepetéseket. Ők egyébként lőnek, futnak, fedezékbe vonulnak, egyszóval végzik a dolgukat... Várható megjelenés: 1996 nyár

## Afterlife

„A stratégiai szimulációk 99.9 százalékban élőlények menedzselésével szoktak foglalkozni." Ez előbbi – majdhogynem tény értékű – kijelentés

alátámasztására szinte bármelyik nagysikerű stratégiai programot felhozhatnám példaként, hiszen többnyire mindegyikben emberek (vagy más élőlények) ügyes-bajos dolgaival kellett foglalkoznunk. Függetlenül attól, hogy építeni (Sim City) avagy rombolni (Panzer General) kellett, az alapkoncepció szerint a cél tág értelemben véve mindig a túlélés volt. Nem így az „Afterlife"-ban, mely nevéből adódóan is a túlvilági „élettel" foglalkozik. A játék alapötlete a LucasArts fejlesztőinek agyából pattant ki, bár a stílus leginkább a Bullfrog-ot idézi. A programban Sim City-szerűen kell létrehoznunk a Mennyországot és a Poklot, hogy a szerencsétlen – avagy szerencsés – lelkeknek legyen hová eltávozni az anyagi világból. Mindekit más

és más bánásmód illet meg az élete során elkövetett jó vagy rossz cselekedetek alapján, így rengeteg büntetés és jutalom áll a „Főigazgató úr" rendelkezésére a dolgok megfelelő elrendezése végett. Az életük során falánkság bűnébe esőknek például haláluk után egy nagyon finom, ámde kb. 700 fokos masszát kell majd folyamatosan nyeldekelniük, amit különösen megnehezít az a tény, hogy a torkuk minden egyes nyelés után meggyógyul... Nem szabad megfeledkeznünk az angyal és ördög képző létesítmények telepítéséről, valamint egy hatékony úthálózat kiépítéséről sem, amelyen a lelkek gond nélkül közlekedhetnek egyik speciális jutalmuk (avagy büntetésük) helyszínéről a másikra. Vannak persze „közszolgálati" jutalmak és büntetések is, így például a Mennyország lakói szeretnek ellátogatni a nagybetűs „Paradicsomba", a Pokol polgárainak pedig kötelességük néha megmártózni a központi üstben! A játék hangulatát csak fokozza az a több mint 30 különféle sikoly, sóhaj, nyögés, hörgés és kéjes dörmögés amit az „elégedett" lelkek hallatnak büntetésük elszenvedése, avagy jutalmuk élvezete közben. Csak aztán a szomszédaink ki ne hívják a rendőrséget tömeggyilkosságra (esetleg orgiára) gyanakodva... Várható megjelenés: 1996 nyár

## Broken Sword

A Lure of the Tempress és a Beneath the Steel Sky nevével fémjelzett Revolution fejlesztőcsapat munkája lesz a Broken Sword is, mely a stílusát tekintve ugyancsak kalandjáték, ámde a minőség szempontjából messze túlmutat a cég eddigi alkotásain. A látottak alapján nem kizárt, hogy 1996 egyik sikerprogramjával állunk szemben, bár egy kalandjáték esetében nehéz pár animáció alapján ítéletet mondani magáról a játékról. A sztori mindenesetre ígéretes, akárcsak a Revolution eddigi programfelhozatala, így nem kizárt, hogy ezúttal bejön a jóslat.

A főhős George Stobbard, egy amerikai Párizsban, ki nem egészen önszántából szemtanúja lesz egy ősi tekercs elrablásának (mintha ilyesmivel már találkoztunk volna...). Természetesen nem hétköznapi rablásról van szó, mint ahogy a tekercs sem hétköznapi. Még a XIV. század elején készítették a néhai (?) Templomos lovagok, és gondolom mondanom sem kell, hogy használója az ő legendás hatalmuk birtokosává válik. Az új tulajdonos – az emberiség nagy pechére – pont egy megalomániás fasiszta szekta, ami ugyebár nem kisebb célt tűzött ki magának, mint a világuralom átvételét. Minekutána hősünket a helyi rendőrségen nem veszik komolyan (ez már csak így van mindenütt...), kénytelen saját kezébe venni a dolgok irányítását. George persze itt követte el az első nagy hibát, hiszen hamarosan valami olyasmibe keveredik, amiből igen nehéz lesz kimásznia...

A technikai megvalósítás terén szinte csak szuperlatívuszokkal lehet a programot illetni, hiszen a 640x400-as felbontású hátterek és rajzfilmszerű animációk mind gyönyörűen kézzel rajzoltak, és nem kevesebb, mint 50fps sebességgel scroll-oznak (gondolom ezt egy P90-en mérték, de ez az érték már elég nagy ahhoz, hogy egy DX2 66-os gépen is igen flottul menjen a játék). A program zenéjét egyébként Anglia egyik legkeresettebb zeneszerzője, Barrington Pheloung komponálta, kinek eddigi alkotásai között szerepel például a „Morse felügyelő" és a „Truly, Madly, Deeply" című filmek kísérőzenéje is. Várható megjelenés: 1996 szeptember

*Del*

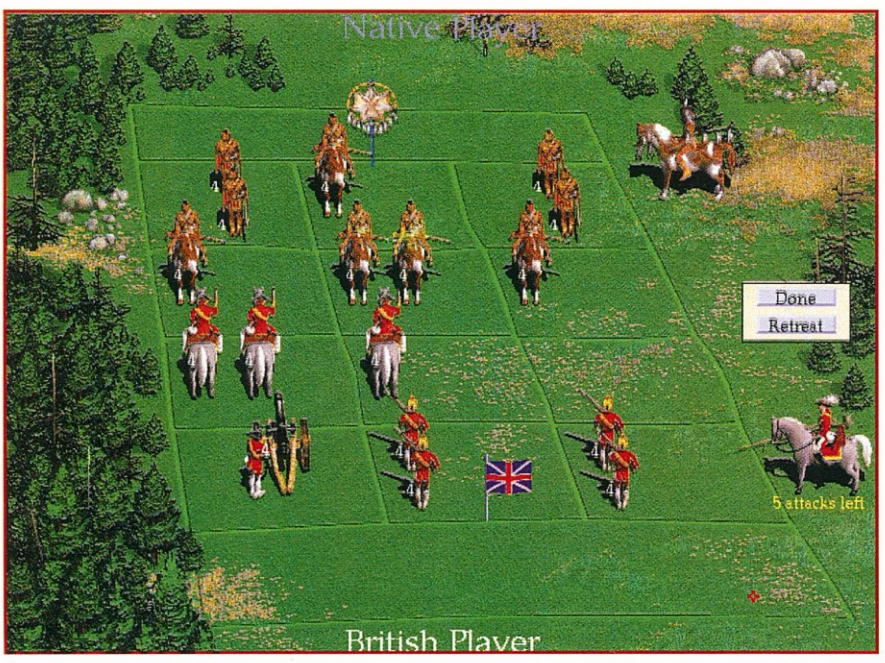
# Conquest of the

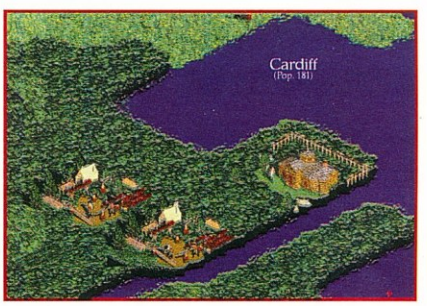
Egy új, ismeretlen világ felfedezésének hangulatát megragadni nem könnyű. Filmben Ridley Scott, zenében Vangelis már megoldotta ezt a kényes feladatot az 1492-vel, de a számítógépes játékok terén még volt mit bepótolni. A nagysikerű Colonization nem nyújtott tökéletes megoldást és bizony nagyon úgy néz ki, hogy az Interplay felvállalta és teljesítette a feladatot; olyan játékot készített, amelyik megadja a felfedezés örömét, izgalmát, kalandját és felelősségét is. Méghozzá olyan atmoszférikus hangulattal és grafikai igényességgel párosulva, hogy senki nem állhat ellen a kísértésnek, meg kell hódítania az új világot, bármilyen áron!

Ismerkedésként érdemes a Solitaire Game menüből egy új világ generálását, majd a tutorial scenariot választani. Ez a legoptimálisabb módja a Conquest of the New World megismerésének, lépésről lépésre. Ebben a módban az anyaország uralkodója egyre nehezebb küldetésekkel látja el az új világ hódítóját, azaz Téged. Az oktató-segítő ablakok átolvasásával pedig mindent megtudhatsz a program részletes irányításáról, szabályairól, sőt többé-kevésbé hasznos tippek is megjelennek időnként a képernyőn. Mindenesetre ez a játék jó alapozás arra, hogy kihívhasd barátodat egy megmérettetésre vagy nekiláss az Island scenarionak. Sajnos ez utóbbi esetben még csupán tizenöt kört játszhatsz le, szóval éppen amikor kezd belemelegedni az ember, akkor szakad meg a

játékmenet. Akik rendelkeznek modemmel, vagy van lehetőségük hálózatban játszani, azok próbálják ki együtt a programot. Igaz még csak ketten játszhatnak egyszerre, de a végleges verzióban már hat felfedező taposhatja ugyanazt a földet!

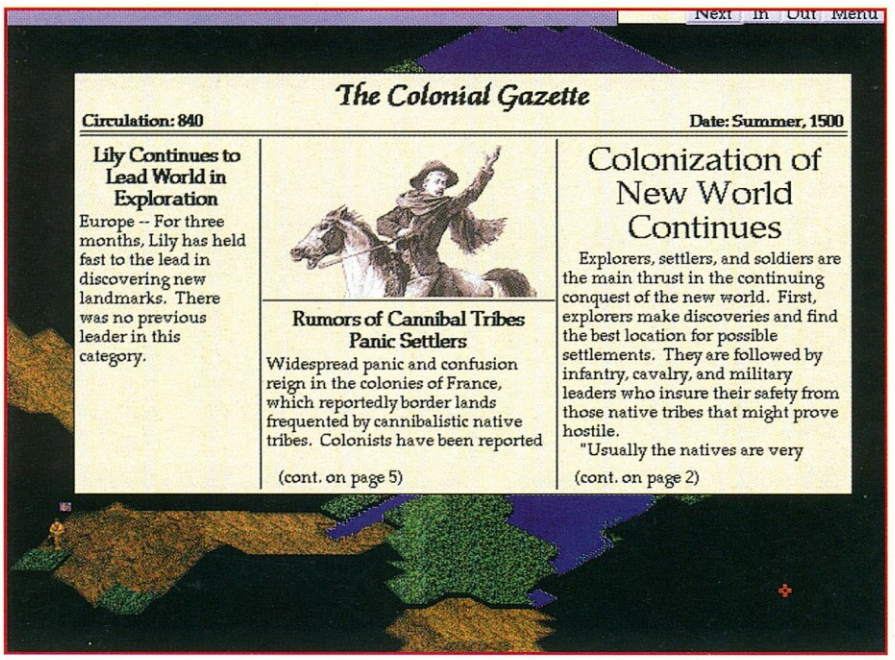
Azt gondolom mindenki észrevette, hogy a játék körökre van osztva, akárcsak pl. a Colonizationban. Az egységek meghatározott mozgásponttal (ami egyben „akciópont" is) rendelkeznek, ennek függvényében tudnak haladni vagy támadni. A kezdeményezett csatákat a következő kör első fázisában játszhatjátok le. No de nem kell mindjárt agresszívan támadni, eleinte inkább a felfedezésen van a hangsúly. A felfedezők haladási irányát meghúzhatod Te, de akár kiadhatod az




Explore parancsot is. Ha nem győzöd kivárni egységed lomha mozgását, felgyorsíthatod a Shift nyomvatartásával. Így hamarosan több indián falvat, hegyeket, völgyeket, folyókat és egzotikus tájakat fedezhetsz fel. Az általad felfedezett hegyek, folyók, csúcsok, stb. nevét egyébként Te adhatod meg. Felderítőegységek nem támadhatnak, csak a katonai alakulatok! Miután minden egység elhasználta pontjait, érdemes a kolónia fejlesztésével foglalkozni, s csak ezután kiadni az End Turn parancsot. A kolóniához kapcsolódó épületek a demoban még nem jelennek meg mind a négy szinten, csupán az alapokat láthatjuk. Pedig az építmények szintjétől

# New World



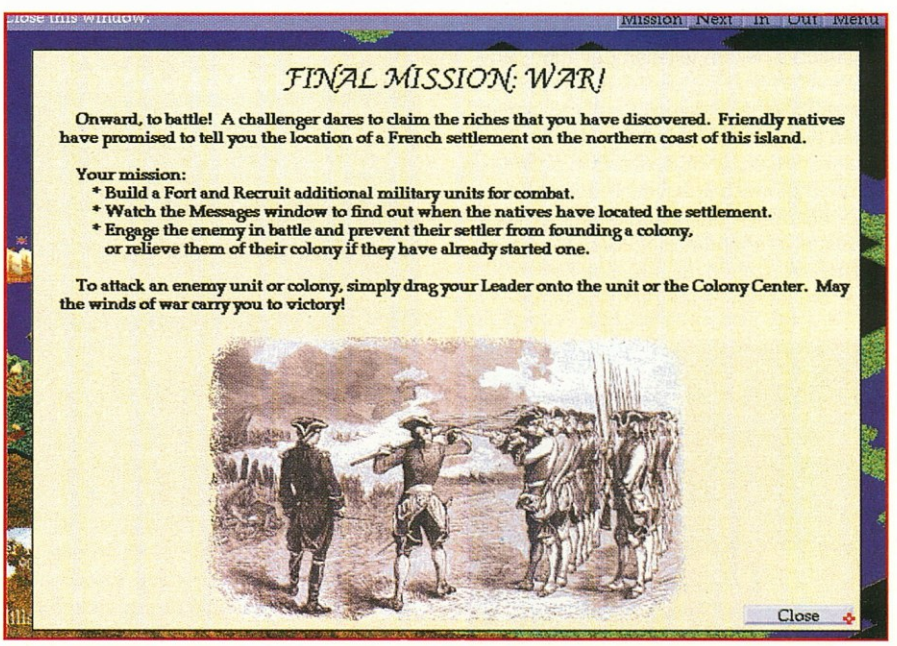

A stratégiai játékok kedvelői úgy hiszem mostanában nem voltak elkényeztetve. A Command&Conquer Mission Disc-től eltekintve a This Means War igazán nem mondható csemegének. Ámde eljött végre 1996 tavasza, amikor is az „aligvárt" programok szőnyegbombázása várható, s itt elég csupán a hamarosan piacra kerülő nagy sikerű sorozatok (Settlers, Civilization) második részére gondolni. A harmadik gyöngyszem azonban kétségtelenül a Conquest of the New World lesz, s szinte megjósolhatatlan, kié lesz a pálma. Annál is inkább, mert ez a program annyira profi, hogy már a demoverzió is abbahagyhatatlan, „hiányosságai" csupán felkeltik kíváncsiságunkat; ugyanis még nem játszhatunk fejlett törzsi civilizációk vezetőjeként, továbbá több mint két játékos szerepében sem. Ráadásul a számítógép vezérelte „ellenfelek" csupán kicsiny, tökéletesen passzív népekként jelennek meg, ami szerencsére nem lesz jellemző rájuk a végleges változatban. Nem kell nagy képzelőerő ahhoz, hogy kitaláljuk; a teljes verzió nagy valószínűséggel minden igényt kielégítő csemege lesz az igényesen elkészített stratégiai játékok piacán. Egyszóval nem is tudom, hogyan önthetném szavakba amit érzek! Ez a program nagyon úgy néz ki, hogy maga a megtestesült álom. Le a kalappal Interplay! Nem kétséges, erre kevés lesz a napi 24 óra. Félre minden haszontalan dologgal és jöjjön végre a Conquest of the New World!

*Lily*

függ majd, milyen minőségű „szolgáltatást" nyújtanak. Tehát pl. a kikötő dokkjának fejlődésével párhuzamosan egyre gyorsabb, nagyobb tárolókapacitású és erősebb hajók építésére válik alkalmassá, míg a kocsmában egyre tapasztaltabb felfedezőket toborozhatunk és így tovább.

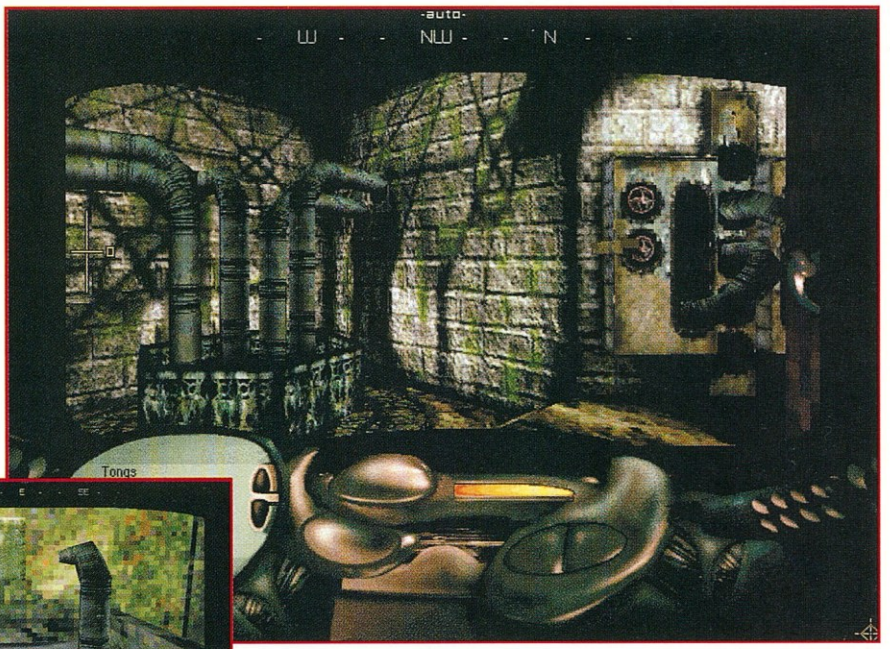
Ami nagyon hiányzott a Colonizationból az a harc, azaz a csaták kidolgozottabb formája. Nos, ebben a programban ez is megvan, méghozzá meglehetősen ideális módozatban. A táblás játék-szerű terepen zajló csata több lehetőséget rejt mint azt első ránézésre gondolnád. A cél meghódítani azt a területet, melyen az ellenfél zászlója van. Ennek megfelelően nem árt a saját zászlót jól védeni. A különböző típusú egységek eltérő mozgás- és támadóértékekkel rendelkeznek és támadhatnak egyenként vagy akár közösen is. Hogy ki milyen távolságra és milyen hatékonysággal „dolgozik", azt megtudhatod az info ablakból (jobb klikk). A demoban nem ajánlatos ujjat húzni az indiánokkal, elég nagy seregeik vannak, de azért egy-két csatát kár lenne kihagyni, már csak az ismerkedés végett is. Már alig várom a felturbózott változatot!

A végleges verzióban játszhatsz majd angol, francia, spanyol, holland, portugál, sőt akár egy helyi, újvilágbeli népcsoport vezetőjeként is! S akár hatan is összemérhetitek tudásotokat. A küldetések mellett minden alkalommal újra generált világokat találnak a felfedezők, melyekben képességeikhez mérten próbára tehetik tudásukat. A játékokban a diplomácia, a kereskedelem, a kutatás és a kormányzás egyaránt hangsúlyos szerephez jut. Tehát a végleges verzió ígéretei: még több grafika és animáció, profi hanganyag, kidolgozottabb kereskedelmi és diplomáciai opciók, agresszívabb és fejlettebb ellenfelek, változatos küldetések, s ha lehet még profibb harcrenszer, népenként kidolgozott finomításokkal.



# Azrael's Tear

Ebben az iszonyatos bazinagy multimédia piacban szinte már fel sem tűnik egy olyan alkotás, mint a Mindscape nemsokára megjelenő stuffja, az Azrael könnye. A demo alapján megítélve nem lesz rossz az anyag, de mint az mostanában már szinte megszokott, sajnos nagyon bika gépezet kell majd hozzá. A demo DOS alatt fut, de a végleges változat oprendszer igénye még nem pontosított. Mit is kapunk majdan a pénzünkért?




A játék egy 3D-s textura-mapped mászka és egy Myst keveréke. Hasonló jellegű program, mint az Under a Killing Moon, csak nincsen benne digitalizált movie, meg tökorrú álszínészek. Szóval valami interaktív RPG – kalandgame keverék akar majd lenni, persze minden cselekedet real-time-ban fog történni, meg lesz benne mindenféle szép s jó. Lehet benne majd ticsungolni, meg mindenféle kapcsolókat meg karokat húzogatni, rejtvényt fejtegetni, tárgyakat felvenni, használni, sőt! Ha értelmes létformával találkozunk, akkor dialógus is kialakulhat közöttünk. Szóval egy igazi vérbeli multimédia csoda lesz, ha megjelenik.

A történetről is ejtenék néhány szót, remélem nem fogok sokat tévedni benne, ugyanis teljesen pontos infok még nem állnak a rendelkezésemre. A történet valamikor kétezer valahányban játszódik (legalábbis nekem teljesen úgy tűnt). Egy véletlen folytán megtalálják a réges-régen elfeledett Aeternis templom maradványait a föld alatt. Az épületet még a templomos lovagok idején, a XII. században építették. Ez a templom csak egyetlen dologban különbözött a többi hasonló templomtól. Itt őrizték a legendás Holy Grail-t, a Szent Kelyhet. A Szent Grál körül sok-sok legenda kering, és misztikus hatalmát csak sejteni lehet. E legendás ereklyét és Aeternis templomát sokan keresték évszázadokon át, ám mindezidáig senki sem tudta, hogy merre található. Most hogy megtalálták, valaki fel fogja deríteni és a Szent Grál egy akármilyen múzeum agyonőrzött polcán fog porosodni. Hát ezt egy hiperszuper felszereléssel ellátott cybertolvaj – mint mi – nem tűrhetjük ölbetett kézzel. Kalandra fel tehát, hiszen vár a Grál!

A templom felderítése nem lesz könnyű feladat, hiszen a Szent Grál misztikus hatalmát senki sem ismeri. Hogy miféle létformákat találunk odalenn, az nem tudható. Lehetnek barátságosak, de lehetnek ellenségesek is. Mindenesetre fegyvert viszünk magunkkal. A felszerelésükhöz tartozik egy mindenttudó analizátor, amivel minden dolgot megvizsgálhatunk. Minden fontos információ a heads-up kijelzőn fog megjelenni, így könnyen nyomonkövethetjük az eseményeket.

A demoban összesen 3 helyszínre tudunk eljutni, a teljes változatban már több mint 70 helyszín vár – és velük együtt a megoldandó rejtélyek garmadája. A program gépigénye elég emberes. A tesztgép egy 486 DX4/100-as volt, 16 mega RAM-mal, Cirrus SVGA-val és egy GUS-sal. Hát mit ne mondjak, nem volt egy ideális konfiguráció hozzá, még a legkisebb felbontást használva is siralmas volt a játéktér mozgatása. Sajnos egyre bikább gépekre írják a programokat, és ha esetleg egy Win95 logo is szerepel a dobozon, akkor Pentium háromszámjegyes prockóra lesz szükségünk.

A sok ócsár mellé egy kis kedvcsináló! A játék mind grafika, mind hang szempontjából kimagaslóan jó. A grafika hangulatosan szép, de egyben dermesztő is. Sok hasonló jellegű (értsd 3D textúra map) játékot láttam már, de ez valahogy más mint a többi. A textúrák szinte megszólalnak, annyira élethűek. A szép grafika mellé járulnak a kitűnő hanghatások és a szuper hangulatos zene. A kutas szobában csobog a víz, a galérián sétálgatva recseg a padló, de nem csak egyszerűen szólnak ezek a hangok, hanem iszonyatosan jól szólnak. A zene egyszerűen szuper, régen nem hallottam már ennyire a játékhoz illő zenét. Egyszerűen iszonyatosan jó hangulatot ad a játéknak. Sajnos a tapasztalat az volt, hogy a GUS-on egy kicsit recsegett a hang. Ez lehet a demo hibája is, meg a kártyáé is – nem tudni miért volt.

Mindent összevetve ha egy elég jó gépünk van (DEC Alpha mi?), akkor biztosan jól tudunk majd vele játszani. Ha csak 486-osunk, akkor inkább hagyjuk lógva. Jobban járunk.

*SAKMAN*

# Fighter Duel

***„Csak kétféle repülőgéptípus létezik – a vadász és a célpont.“***
***Dj10oyle „Wahoo“ Nicholson őrnagy***

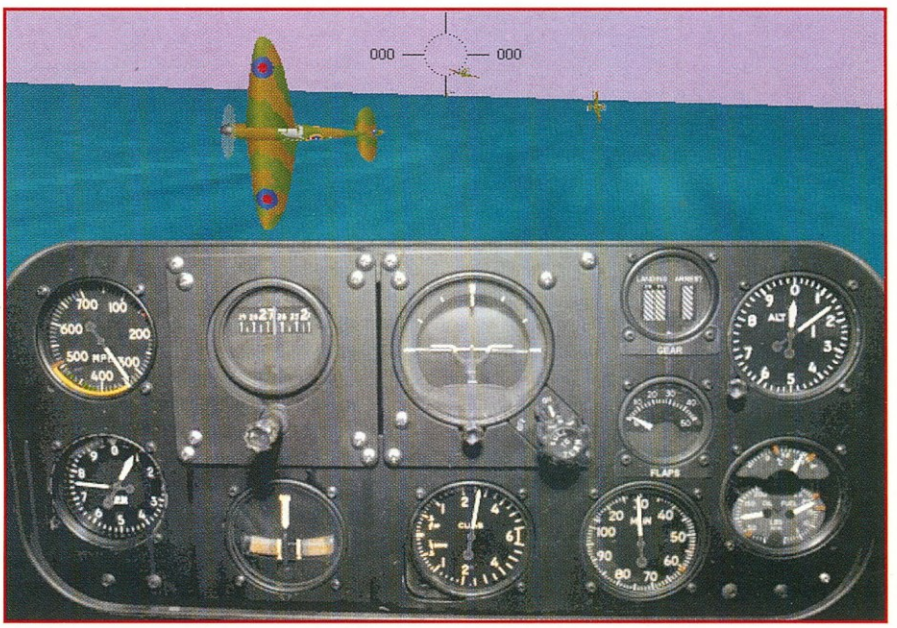
Ezzel a lelkesítő mottóval indul a Jaeger Software cég demoja. Ha valaki még mindig nem sejtené miről lesz itten szó, röviden összefoglalom a lényeget: – Ratatata! (Da capo al fine.)

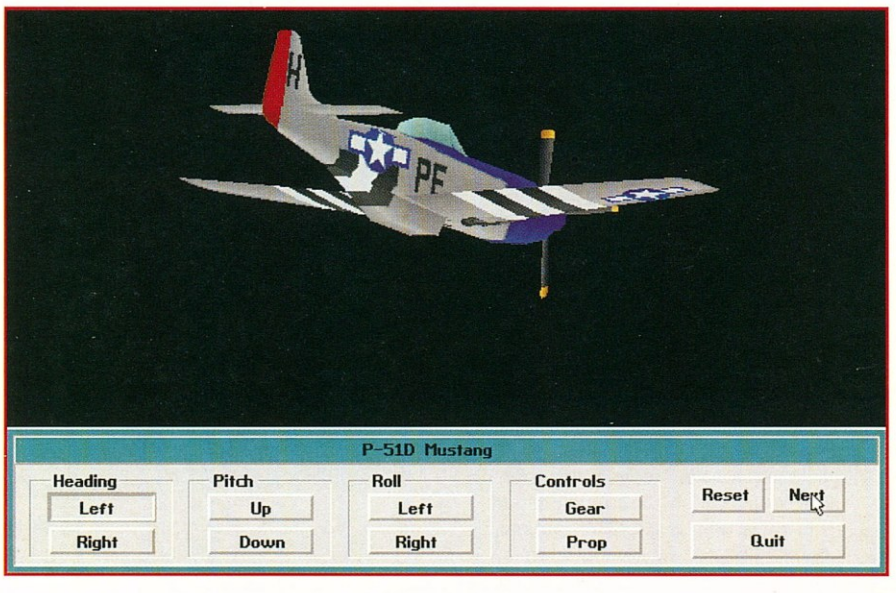
A különböző típusú vadászgépek egymás közötti harcára koncentráló játékokból már több is készült, az ötlet tehát nem újdonság. Ami pedig a kivitelezést illeti, nekem abban sem sikerült remek és újszerű megoldásokat felfedeznem. Sokat javíthat azonban a Fighter Duel hangulatán, hogy a második világháború legendássá vált angol, amerikai, német és japán repülőgépeivel – Spitfire-ekkel, Hellcatokkal, Messerschmittekkel, Zerókkal és egyebekkel – harcolhat az ember. Sajnos, a demoban kizárólag Spitfire Mk I-esekkel repülhetünk, s az ellenség is ugyanezt a típust használja. Kedvcsinálónak azért megnézhetjük a többi gép három dimenziós, forgó ábrázolását is.

Természetesen ez a demo is egy nagyobb játéknak a csökkentett terjedelmű és képességű változata, de a lebutítást itt talán túlzásba vitték. A teljes, kereskedelmi verzió – a készítői szerint – a jelenlegi legvalósághűbb második világháborús légiharc-szimuláció, a repülési körülmények realisztikus modellezésével, a kompúter által irányított ellenfelek kifinomult taktikájával. Én ugyan sosem vezettem Spitfire-t (sem), de az a gyanúm, hogy ezek a kijelentések nem egészen megalapozottak.

A játék a levegőben kezdődik, és – legalábbis nálam – többnyire ott is ér véget. Ebben a kurta verzióban ugyanis 3 percben limitált a játékidő, és az bizony nem sok. Azon még nem lepődtem meg, hogy ezalatt én nem tudtam senkit lelőni (igaz, nem foglalkozhattam túl sokat ezzel a programmal), node, hogy az ellenfél a temérdek vadászával nem volt képes leszedni az én egyetlen, nyamvadt gépemet, azt mégiscsak furcsáltam. Mintha szándékosan elkerültek volna.

Lehet, hogy ezt jelenti a programozók által emlegetett „kifinomult taktika“? Vagy talán megzavarta az ellenséget, hogy az én repülőm „hajszálra“ ugyanolyan, ugyanazzal a felségjellel ellátva, mint a sajátjuk? Bizony, bizony, többet ésszel...



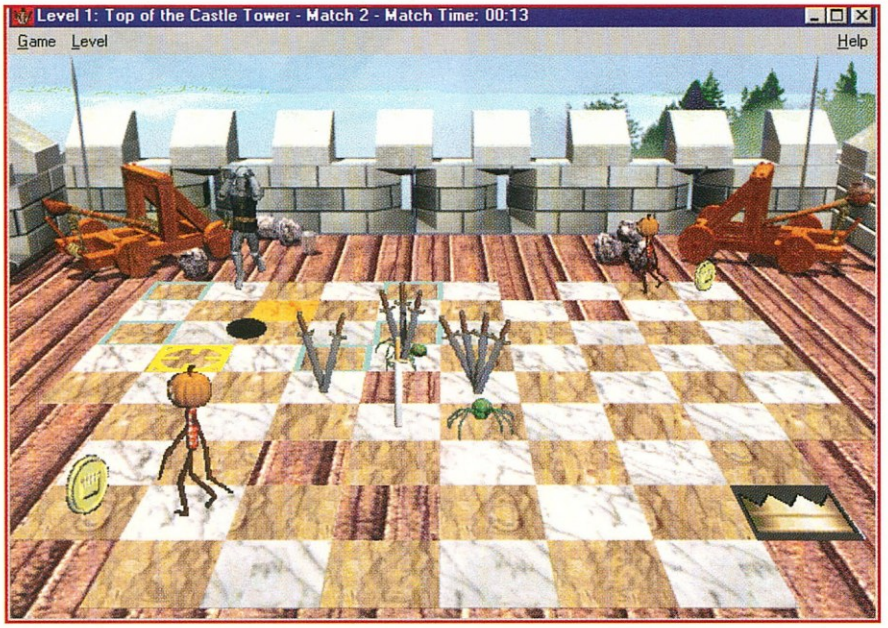



A program erős hardvert igényel: a minimum 486/DX-33, 8 mega RAM-mal, VESA vagy PCI buszos videokártyával, de az ajánlott konfiguráció persze Pentium, 16 megával. Elismerem: a repülőgépek ábrázolása igen szép, részletgazdag, de az egyebektől nem voltam elragadtatva. (Lehetséges, hogy csak azért nem, mert nincs Pentiumom.) Érdekes – és intelligens – megoldás viszont, hogy a szabad XMS memóriától függ a megjelenő ellenséges gépek száma. 7,3 MB fölött már akár nyolc riválissal nézhetünk szembe egyszerre – feltéve, hogy van ehhez elég látószervünk...

***„Csak egyféle számítógépes játék van: amelyikben én győzök.***
***A másik fajtát letörlöm a winchesterről.“***

*Gémöver C. Format káplár*

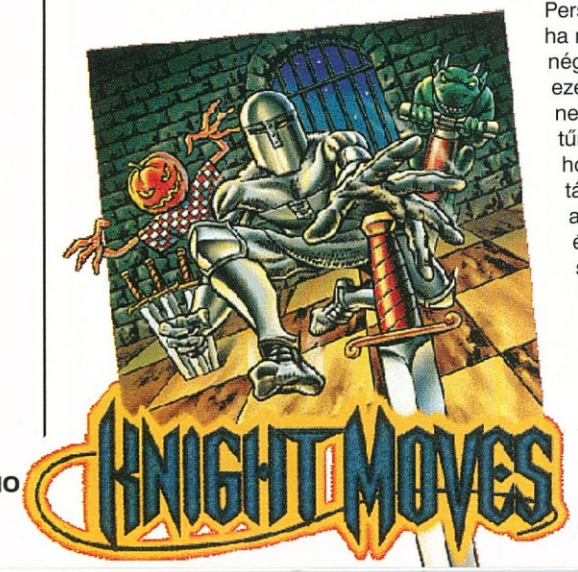
# Knight Moves




Úgy látszik, hogy a Spectrum Holobyte teljesen magáévá tette az azt elvet, hogy igenis szükség van profin kivitelezett logikai játékokra. Ezt a tényt látszik alátámasztani a Quirx és a Breathru is. Ezek a játékok persze nem mérhetők össze más komolyabb játékokkal, azonban a téma szerelmesei mindig találhatnak benne valami újat, valami érdekeset. A témához szorosan kapcsolódik, hogy ezeket a játékokat nem kisebb személy alkotta mint Alexey Pajitnov, kit a Tetris megalkotójaként ismerhettünk meg. Nos, úgy látszik Pajitonv azóta igencsak belekerült a számítógépes játékok forgatagába, hiszen sorban jelenteti meg a Spectrum Holobyte az alkotásait. Persze Pajitov sem a felrobbant nagy Szovjetunióban alkotja ezeket a játékokat, hiszen a Knight Moves-t is a Chicago-i székhelyű Kinesoft készítette.

A Knight Moves alapjaként az ősidőkbe visszanyúló lóugrásos játék áll, melyben különböző típusú feladatokat kellett megoldani a táblán, persze a lóugrás szabályainak betartásával.

Nos, ez most sincs másként, hiszen a Knight Moves ragaszkodik ehhez a szabályhoz, azonban rengeteg újítást tartalmaz a témával kapcsolatban. Főhősünk egy várban találja magát, ahol is egy táblán kell összegyűjtenie a fent lévő forgó kis érméket, persze úgy, hogy ne fogyjon el az igen szűkös idő, mely a feladat megoldására szolgál. Az első pályát még 49 követi, ami valószínűleg még jobban ki fogja készíteni a szürkeállományt.




Persze nagyon egyszerű dolgunk lenne, ha mindig csak az unalomig ismert négyszögletes pályán kellene gyűjtögetni, ezért a tábla képe mindig más és más, nehezítve ezzel dolgunkat. Ha ez nem tűnne elég nehezítésnek, akkor elárulom, hogy nem csak mi létezünk a kockás tábla világában, hanem sokan vannak akik megpróbálják megkeseríteni életünket. Szörnyek és a képzelet szülötte teremtmények tűnnek fel a képernyőn, kiknek persze az egyetlen célja, hogy megakadályozzon minket a feladatunkban. Nem is lesz nehéz dolguk, hiszen néhány pálya kifejezetten nekik kedvez, azonban ez nem jelenthet gondot nekünk. Itt már néha nem is a logika dominál, hiszen néha az ügyességünkre is

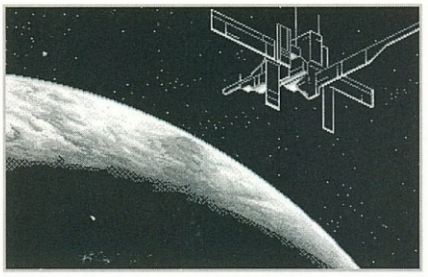
szükség van a pálya megoldására. A szörnyek egy része egy helyben álldogál, azonban akadnak szép számmal olyanok is, melyek fix pályán közlekedve keserítik meg az életünket. A legdurvább pályákon már találkozhatunk olyanokkal is, melyek kifejezetten utaznak a mi páncélunkra, ezek kicselezése már nem kismiska. Ha végeztünk egy szinttel, akkor a misztikus torony egy új helyszínre repít minket, egészen a végkifejletig.

Végezetül szót kell ejteni a grafikáról és a gépi környezetről is. A legnegatívabb dolog valószínűleg az lesz mindenkinek a szemében, hogy a game kizárólag Win 95 alatt hajlandó működni. Ezt a tényt nem óhajtom kommentálni, úgyhiszem sajnos ennek hallatára gyorsan ugornak is egyet a programot között. Ezzel a ténnyel sajnos

mi sem tudunk kezdeni semmit. Egyébként ha valaki csinál egy kis statisztikát, hogy a CD GURU-n lévő demok közül milyen az aránya a Win 95-ös játékoknak, akkor látni fogja, hogy igencsak szép számmal akadnak ilyenek. Egyre erősödik ez a tendencia, csak sajnos egy korrektül működő Win 95-höz Pentium kell, melyet nagyon sokan nem tudnak megfizetni. Az, hogy ez tendencia marad-e, majd eldönti az idő, mindenesetre aki Win 95 alatt PC-zik, annak érdemes megnéznie a Knight Moves-t, hiszen gyönyörű a grafikája és remek a játék.

*Bear*

# Power Dolls

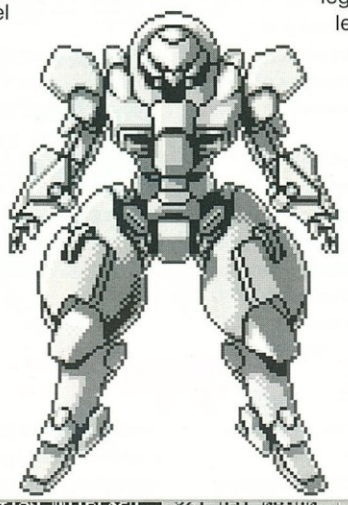


Kicsit furcsán néztem Bearra, mikor megkért, hogy írjak egy oldalt a Power Dolls nevű játékról. Lelki szemeim előtt már megjelentek az elemes Barbie és Cindy babák, amint a rózsaszín pónikkal vendégségbe várják a lovagjaikat. Látva elfelhősödött tekintetemet sietve megnyugtatott, hogy szó sincs erről.

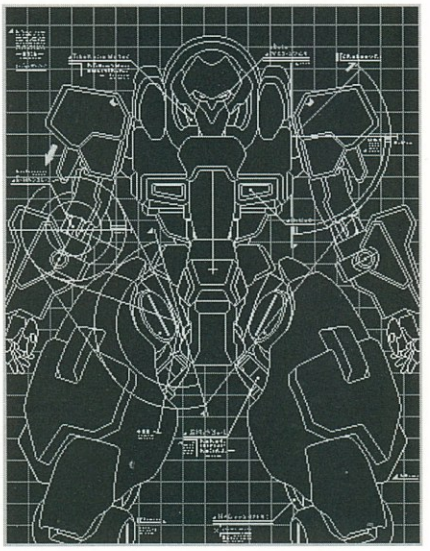
Egy Manga stílusú harci stratégiáról van szó, ahol japán kislányok által irányított gépezetekkel kell megküzdenünk. Á, mondom az mindjárt más, a Manga stílust azt komálom, főleg a Cobra Mission óta. Kiderült, hogy ugyanaz a cég csinálta meg ezt a játékot is, így ha reményeim beigazolódnak, akkor a legyőzött ellenfelektől természetben is lehet követelni a háborús jóvátételt.

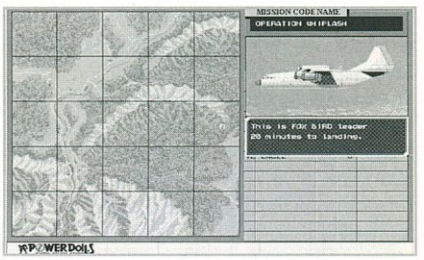
Persze ezt csak én képzelem, de a tény az, hogy egy egész kellemes stratégia játékot hoztak össze a fiúk. A hadszíntér a már jól megszokott hatszögekre oszlik fel, de ez engem már egy cseppet sem zavar. A demo-ban sajnos bennmaradt egy idegesítő hang, ami szerencsére csak időnként borzolja az idegeinket. Az egész történet egy gyarmatosított planétán játszódik. Itt már elég szép eredményeket értek el a földiek, de egy idegen támadás alapjaiban rendítette meg az itt felépült civilizációt. Az emberek pánikba estek, s az idegenek vérszomja még tovább rontotta a helyzetet. Egy fanatikus tudós előrelátásának köszönhetően azonban kiképeztek egy erőt a bolygón, amely képes szembeszállni a hódítókkal.

Ők a Power Dolls brigád. Különlegességük, hogy a soraikba csak fiatal lányokat vettek fel. Hipermoder fegyvereik képesek még a legmodernebb ellenséges gépezeteket is ócskavassá változtatni. Csak ők képesek megvédeni az emberiséget...



Amint az a demoból kiderül, egy egész jó kis stratégiával van dolgunk. Első ránézésre nem tűnik nagy durranásnak, de egy küldetés után határozottan kellemessé válik. A mi irányításunk alá kerül a csapat, nekünk kell a parancsainkkal győzelemre segíteni a lányokat. Természetesen többféle fegyverrel fel vannak szerelve az óriásrobotjaink, sőt még tüzérségi támogatást is kérhetünk az ellenséges bázis közepébe. Az ellenséggel való kontaktus esetén aktivizálhatjuk a robotunk pajzsát, amely komoly esélyt ad a támadások túlélésére.

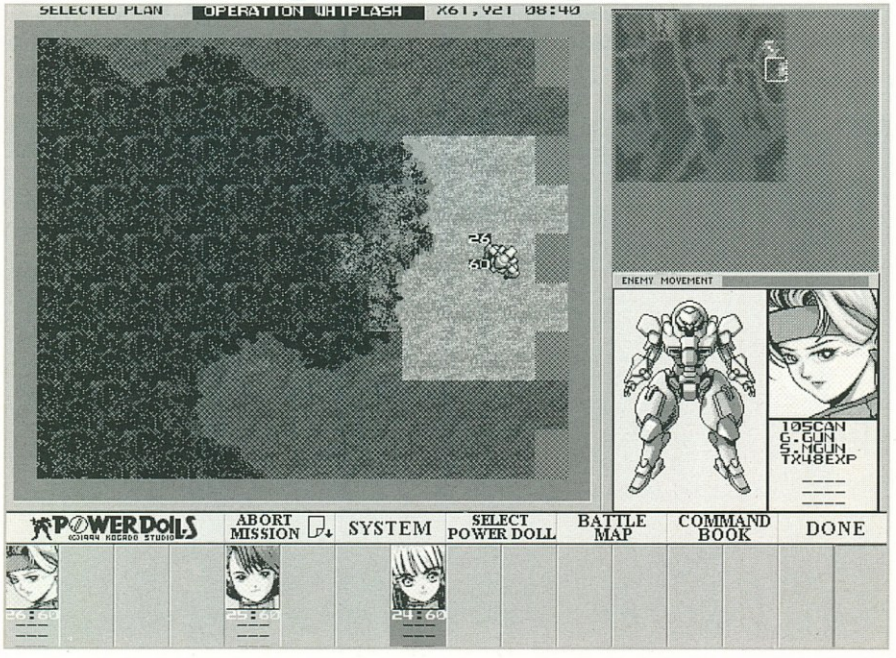




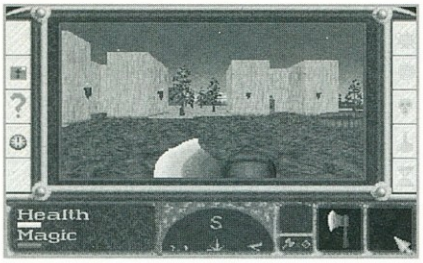

A küldetések is elég jók lesznek, már rögtön az első misszióban fel kell robbantanunk egy duzzasztógátat, hogy lelassítsuk az ellenfél előrenyomulását. Iszonyú statisztikákat hívhatunk le a saját, illetve az ellenséges egységekről. Ezek elsőre nem túl sokat mondtak, de biztos vagyok benne, hogy a kézikönyv alapos áttanulmányozása után már könnyebben fogok boldogulni.

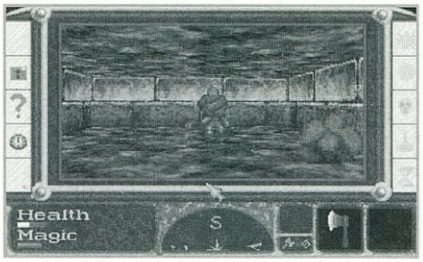
A teljes verzióban kilenc scenario közül választhatunk, itt csak az elsőt küzdhetjük le. Szerintem egész kellemes kis játék lesz a Power Dolls, bár ebben teljesen csak a végleges verzió tesztelése után lehetek biztos.

*Mocsy*



# Thor's Hammer



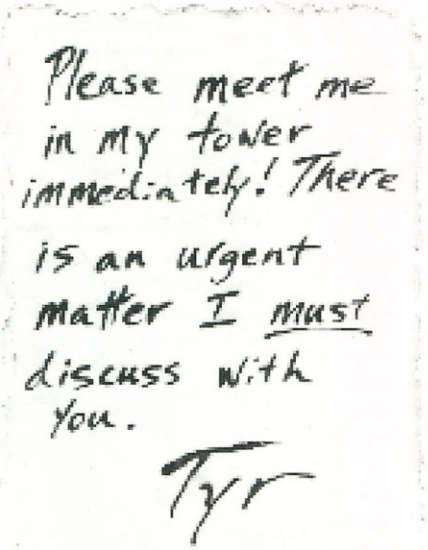

Meglehet valami hangzatos bevezetőt kellene kerekítenem ennek a játéknak, de nem akarok igazán senkit átverni. Szóval ne várjatok ettől a shareware verziótól valami iszonyatosan bombasztikus, mindent elsöprő sikert. Az hogy mégis kiemelkedik a kategóriájából talán amiatt van, hogy ennek a programnak van hangulata. Igaz, a legreálisabban a „nosztalgia hullám" kifejezés fedi le azt azt az érzést, amit a Thor's Hammer kiváltott bennem. Úgy

tűnik, ez egy régi stílusú RPG a javából, pontosabban a java nyomán, néhány eredeti ötlettel megtűzdelve. Aki valaha is játszott a Fate-tel, annak nem kell magyaráznom, hogy egy meglehetősen gyenge grafikával megáldott program is lehet jó, sőt annál is jobb. Azért mielőtt felcsillanna egyesek szeme megjegyzem; ez a kaland a Fate közelébe nem ér!

Mindenesetre nagyvonalakban talán érdemes átfutni azon, mit, hol, merre találsz. Mindenek előtt ajánlom figyelmedbe a Help ikont, aminek segítségével minden infot megkapsz, ami a program kezeléséhez kell. A legjobban tetszett a térképezés megoldása. Nagyon buli, hogy a külvilágban nem a közvetlen környezetedet térképezi az Automap, hanem az általad belátott, megfelelő irányú teret. Tehát ha nem fordultál dél felé, akkor bizony az a sáv még akkor is kimarad ha csupán egy-két lépésre van tőled! Szintén pozitív, hogy nem kapjuk készen a spellek ismeretét, kezdéskor a karakter semmilyen varázslattal nem rendelkezik! Viszont a kezében a játék címét is adó fegyver jóval gyengébb verziója, amivel csépelheti ellenfeleit. A csúcs természetesen a címadó Thor's Hammer lesz. Az előre haladás teljesen szokványos, aki akar futhat is (shift). Ez utóbbi szerepe számomra teljesen rejtve maradt, mert a programot sikeresen rendszeresen kifagyasztottam. A harcrendszer sajnálatos módon a realtime módban működik, ezért a közelharc elkerülésével, hasznosabb a dobófegyverek nyújtotta lehetőségeket kiaknázni. Igaz a kezdetekben nincs dobófegyvere az embernek, ezeket majd értékükhöz méltóan a kincses ládák rejtik.

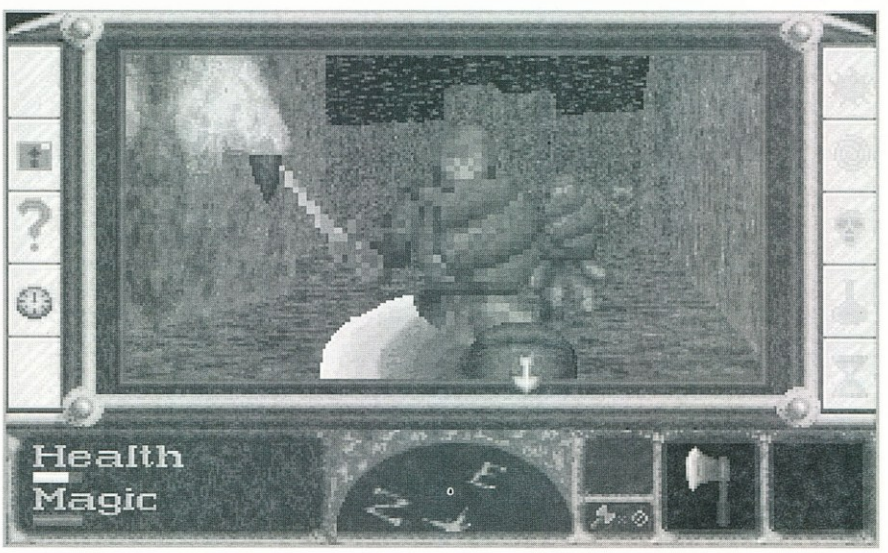
Az ölés gyönyöre mindenkinek megadatik a szokásos ellenfelek ellen; többek között denevérek, goblinok, orkok, tolvajok, zombik, elementálok, hatalmas férgek, gonosz varázslók és nezgulok (jótól lopni nem bűn, de azért ez durva!) várják a mindenre elszánt hősöket. Igazán nincs hiány egyébként a tárgyakban sem; titkos ládák, kulcsok, mágikus löttyök (csak a két alapérték – egészség és mágia – helyreállítására), páncélzatok, varázstárgyak várják a kalandozót. No persze semmi nincs ingyen, meg kell harcolni érte! Sajnos a varázslatok terén nem vagyunk elkényeztetve, ezt jó lenne kicsit még csiszolni...

Aki mindezek után rászánja magát a teljes verzió beszerzésére, annak a három epizód mellett a következőket ígérik az alkotók; új monsterek, grafikus szettek, zene és hangeffektek, még több NPC, kézikönyv, tippek, stb. No persze nem ingyen, de legalább nem árulnak a fiúk zsákbamacskát. Szóval akinek tetszett, ne habozzon! Jómagam maradok a

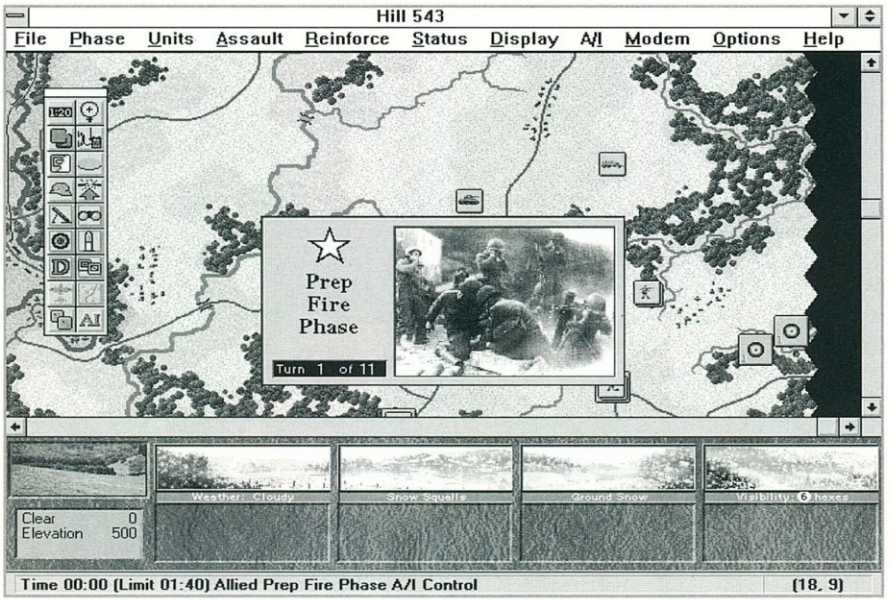



Stonekeep-nél (Wahooka társasága igazán remek...) és kihagyom ezt a kalandot.

*Lily*



# Battleground Ardennes




Ha nem csal az emlékezetem, akkor már jelent meg egy hasonló játék, amely a Gettysburg-i csatát dolgozta fel. Ugyanaz a cég kihozott egy ugyanolyan rendszerű, bár egy teljesen más történelmi korban játszódó stratégiai játékot. Ez a történelmi korszak az egyik kedvenc második világháborús csatámhoz, az Ardenneki német ellentámadáshoz kapcsolódik.

Ezzel volt az az utolsó nagy és kétségbeesett ellentámadás, ahol a német csapatok megpróbálták visszavetni a angolszász haderőt. A terv igen egyszerű volt. Ketté akarták vágni a támadó erőket és ezzel szerettek volna egy kis időt is nyerni. Az idő pedig már abban a korban is életet jelentett. Egy év alatt Hitler kutatói ki tudták volna fejleszteni a legújabb típusú tankokat és repülőket. Ha pedig egyszer megszerzi a légifölény a német légierő, akkor semmi sem állíthatta volna meg a németeket.

Az amerikaiak és az angolok messze alulmaradtak a német páncélosok technikai színvonalának, az orosz technológiát pedig jobb ha el is felejtjük. Utólag azonban tudjuk, hogy ez az offenzíva nem sikerült úgy, ahogy eltervezték. Az időjárás gyorsabban javult, mint ahogy azt a németek várták és az új típusú Tigrisek is többet fogyasztottak a kelleténél.

A zuhanóbombázók és az üzemanyaghiány végleg megpecsételte a náci Németország utolsó nagy próbálkozását. Ennek a csatának állít emléket ez a program. Be kell vallanom, hogy ez tipikusan az a game, ami elriasztja a kezdő stratégákat a hasonló jellegű játékoktól. Nem elég, hogy Windows környezet kell a drágának, de még szemérmetlenül túl is bonyolították a játékot.

Egy kört képesek voltak felosztani több részre, attól függően, hogy mely csapatok támadnak éppen. A grafikával is komoly gondok vannak, hiszen ki hiszi el arról a kis kockáról, hogy az egy Tigris tank, ha nincs olyan alakja. A Panzer General-ban persze meg tudták oldani ezt a problémát egy kis odafigyeléssel és pluszmunkával. Ott igenis meg lehet különböztetni az amerikai Sherman-okat a német Párducoktól.

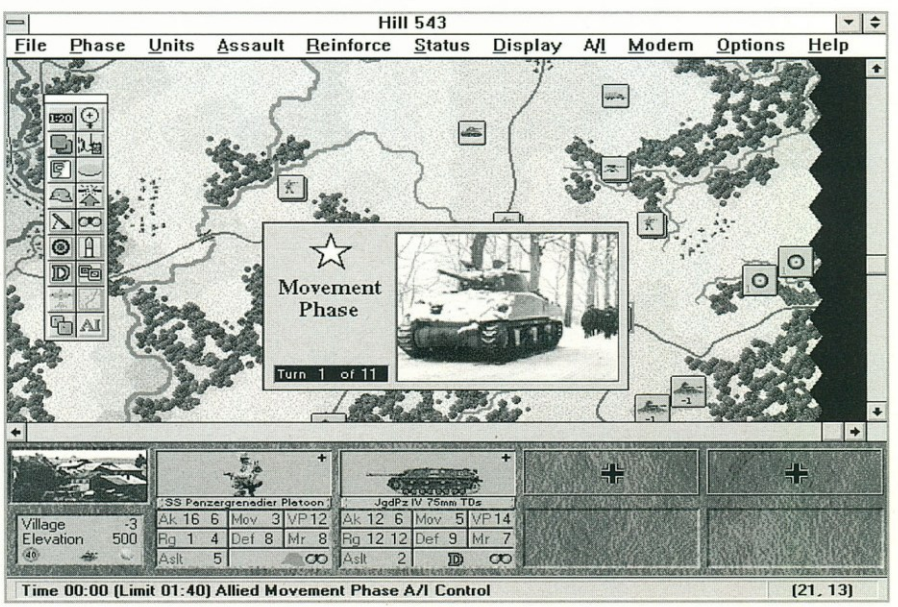
Ami még nagyon nem tetszett a programban, az a túlbonyolított játékmenet volt. Egy harci stratégia akkor igazán jó, ha az alapműveleteket még a legidiótább is felfogja három perc alatt. Nos itt szó sincs erről. A rengeteg beállítás, opció, bigyó, mütyür és lehetőség hamar visszarettenti még a tapasztaltabb stratégákat is. Bár szerintem azok is elgondolkoznak azon, hogy mi értelme van egy ilyen Battleground Ardennes-szel szórakozni, amikor ugyanezt a csatát meg lehet csinálni a Steel Panthers-ben és a Panzer General-ban is.

Kár a fáradtságért. Akik nem rettentek vissza az eddig felsorolt negatívumoktól, azok várhatják reménykedve a végleges verziót, amely hamarosan kapható a boltokban. A hírek szerint több, mint 100 MB eredeti II. világháborús animáció lesz a CD-n. Az igazi ínyenceknek mégis a kézikönyvét ajánlanám, melyben ha minden igaz, akkor több, mint 80 egység részletes leírása található. E kézikönyvet még én is szívesen átlapoznám, már csak a német páncélosok kedvéért is.

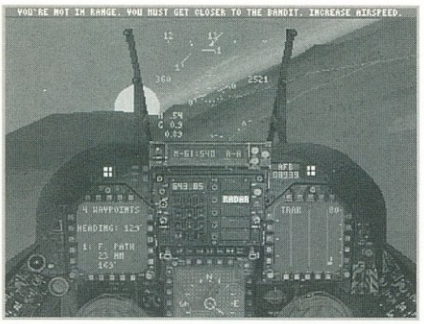
Mást nem is nagyon lehet elmondani a programról, hacsak azt nem, hogy iszonyatosan gyenge digi hangok jellemzik a csatákat. Ezeket tényleg kár volt berakni, inkább némán kell játszani az egészet, ha már valaki erre vetemedik. Én igazán nem akarok lebeszélni senkit, de sokkal színvonalasabb II. világháborús stratégia játékokat is találhat az elszánt stratéga.

Sőt ki merem jelenteni, hogy sokkal többet tudhat meg erről a csatáról az, aki megnézi a Halál 50 órája című filmet.

*Mocsy*



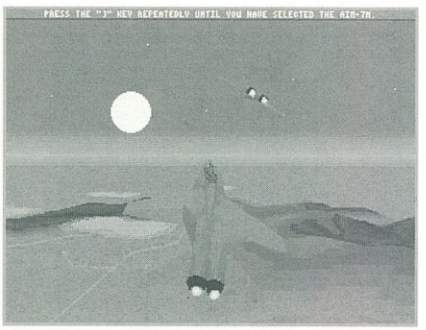
# Black Knight



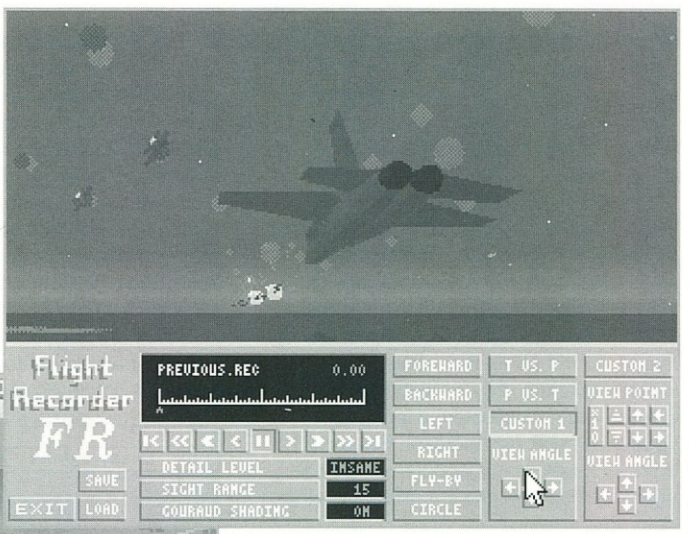

A játék címét minden bizonnyal szójátéknak szánták: kiejtve a „blek nájt" jelenthet fekete lovagot és fekete éjszakát is. Ezzel csak azért hozakodom elő, mert szerintem ez a program azért nem olyan sötét, mint az éjszaka; én inkább a szürkület előtti órához hasonlítanám.

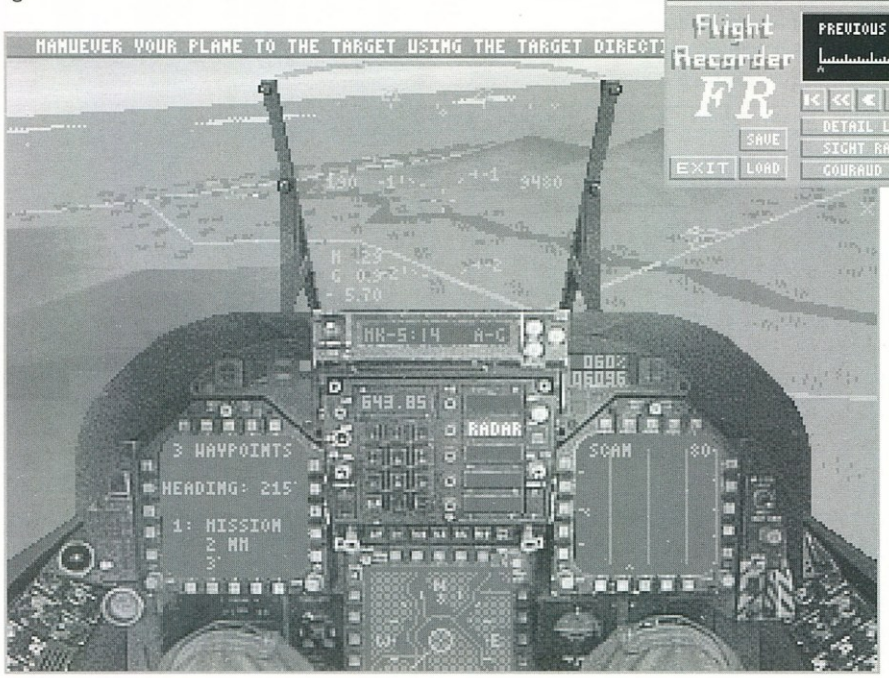
Ahhoz képest, hogy shareware, igazán nem rossz. Szinte minden megvan benne, ami ebben a műfajban manapság elvárható. (Ami pedig mégsincs, azt a program teljes verziójában lehet megtalálni, legalábbis a készítők szerint.) A játékban a szimulátorok egyik közismert sztárjával, az F/A-18 Hornettel repülhetünk 5-6 gyakorló és ugyanannyi „éles" bevetést. Bár a feladatok száma csekély, azért szerepel bennük a fel- és leszállás, a légi és földi célpontok elleni támadások végrehajtása is. A program kezelése könnyen megtanulható (persze, némi angoltudással), s ennek nemcsak az az oka, hogy a „bkmanuel.doc" fájlban egy igen részletes leírást adtak a kezelőszervek, műszerek használatáról. A játékba ugyanis beépítettek egy igen ötletes repülés-oktató funkciót, amely a kellő időben figyelmeztet a teendőkre, sőt még bizonyos „szakmai" fogalmakat is megmagyaráz, s bemutatja a különböző fegyverfajtákat is. Rendkívül hasznos ez a kezdő joystick-pilóták számára, de a gyakorlottabbak is könnyebben memorizálhatják segítségével a temérdek kezelőbillentyűt. Természetesen, ha már nincs szükségünk rá, kikapcsolhatjuk ezt a funkciót. A kezdők javára válik az is, hogy a küldetések nem túl nehezek. (Különösen „Beginner" módban, ahol sehogyan sem tudjuk összetörni a repülőgépünket, legfeljebb a monitorral együtt.)

Szóval könnyű, ám kellemes játék a Black Knight, de azért korántsem hibátlan. A grafikája két-három évvel elmarad az újabb repülőgép-szimulátoroktól már megszokott színvonaltól. Némi vigaszt jelent, hogy így a kevésbé felhergelt pécék is képesek megbirkózni vele: minimális hardverkövetelményként 386-os gépet jelöl meg a dokumentáció. Tény, hogy egy 486/DX-66-oson a legrészletesebbre állított grafikával is gyorsan, zökkenőmentesen futott a program. (Számomra érthetetlen módon, ez a legrészletesebb fokozat Insane! – azaz Elmebeteg! – elnevezéssel jelenik meg a menüben. Én viszont éppen ellenkezőleg, akkor süppedtem mély lelki válságba, amikor megláttam, hogy milyen a kép a legalacsonyabb beállítás mellett.)




Végül lássuk, mit ígérnek a programozók a teljes, regisztrált verzióban! Hatvan harci bevetést, több új fegyverfajtát, az események rögzítésének és visszajátszásának lehetőségét, küldetés-szerkesztőt, valamint egy nyolcvan oldalas kézikönyvet a fegyverrendszerek és a harci taktikák ismertetésével. Megszerzését azoknak javaslom, akiknek szüksége van egy 386-os gépen (igaz, 8 mega RAM azért kell hozzá) is élvezhető repülőgép-szimulátorra, s elsősorban ajánlom azoknak, akik most kezdenek ismerkedni ezzel a játéktípussal. Erősebb géppel és nagyobb tapasztalattal rendelkező játékosok ne törjék magukat érte.



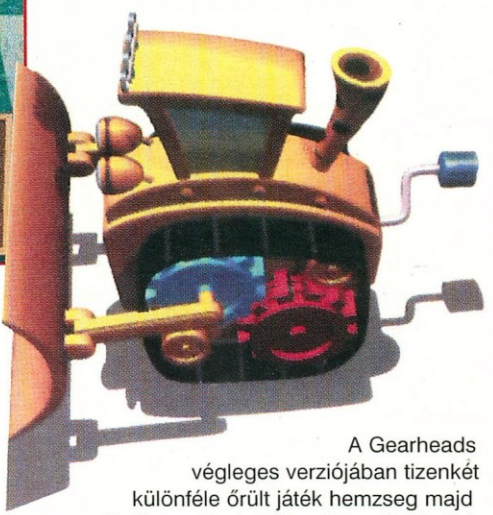




*Gémöver*

# GearHeads

A vérszomjas, száguldó moszkító – akit nevezzünk a továbbiakban csak Ziggy-nek – izgatottan fészkelődött a dobozban. Tudta, minden pillanatban ő következhet, márpedig egyetlen esélye a gyorsasága. Szertelen mozgásával talán megtéveszthetti ellenfeleit és épségben érhet a célba. Igenám, de Kangaruffian szerint az ütközet sok áldozatot követelt már, mert az ellenfélnek olyan egységei is vannak mint például a Disasteroid. Ez a sci-fi rémálom pedig mindenkit elintéz egyetlen lövéssel, aki az útjába kerül! A negyedik csapatról semmi hír nem érkezett, egyetlen felderítő sem tért vissza. Bármi lehet. Ziggy elgondolkodott kivel járna jobban. Presto a mechanikus mágus maximum eltűnik és feltűnik, számára nem jelent veszélyt. Zap-bot, a robot már nagyobb probléma lehet, de ha a gazda jó helyen és megfelelő időben engedi ki, megúszhatja. Talán. A rémisztő DeadHead csapat az ő számára nem jelentett komoly veszélyt, nem volt túl ijedős fajta. Annál inkább tartott pankrációs Télapótól, akit csak Krush Kringle néven emlegettek. Köztudottan jól megkeverte maga körül a dolgokat és a szétszórt egységek céltévesztett kavalkádja nem sok jóval kecsegtetett.

Nem, az nem lehet, Kush Kringle nem lesz az ellenfelek között – nyugtatta magát Ziggy. Eközben egy ufo emelkedett mellette a magasba és rendíthetetlenül tört előre az ellenség felé. Sikerességét hamarosan a homály nyelte el. Ziggy nem sokat törődött vele, mert egy ellenséges markoló érkezett be a védelmi vonal mögé, s eközben megérezte, hogy ő következik. A gazda kijelölte az indulómezőt és jelt adott. Ziggy rohant, ahogy csak bírt. Azt hitte megússza, nem állítja meg semmi, ám ekkor egy Handy-t pillantott meg. Vissza, vissza, el innen – sikoltott fel magában, de nem volt mit tenni. Ő nem fordulhat vissza! A hatalmas fehér kesztyű könnyedén felcsippentette a rémült, alig kapálózó rovart. Szorosan fogta, nem eresztette, s vitte egyenest a gazda védelmi vonalai mögé. Vesztettek. Talán majd legközelebb! Igen egyszer én is átjutok – álmodozott Ziggy. A száguldó moszkító álomba szenderült, s győzelemről álmodott...



A Gearheads végleges verziójában tizenkét különféle őrült játék hemzseg majd a pályákon, mindegyik sajátos elmebajjal és speciális képességgel megáldva. A készleteidet pedig magad választhatod meg, mérlegelve a gyengébb illetve erősebb játékok tulajdonságait. Sőt! Figyelembe kell majd venned a különféle pályák változatos terepeinek adottságait is. Tucatnyi bónusz szint, képességturbózó és móka is vár a GearHeads áldozataira. Nem is kell más, csupán négy ujj, egy kis ész, s kezdődhet az új őrület! Ziggy készülj, eljött a Te napod!

*Lily*

# Earthworm Jim

Még alig csendesedtek el az első rész által keltett hullámok, és máris itt az ugra-bugra játékok koronázatlan királyának a folytatása. Az egyetlen dolog ami miatt némi félelemmel töltöttem be a demo verziót, az az volt, hogy az első rész totális telitalálata után a fejlesztők elkövetik azt a hibát, hogy a nyereségre koncentrálva, gyorsan összecsapják az „örököst".

Szerencsére a Shiny Entertaiment-ben ismételten nem kellett csalódnunk, hiszen a folytatás színvonala minden téren megfelel az elvárásoknak. Bár Jim minthogyha némileg szétszórtabb lenne, ha egy kicsit nem figyelünk rá, rögtön elkezd rángatózni, ami meglehetősen linken néz ki. Természetesen ha továbbra sem csinálunk semmit, nem hiányoznak a különféle ötletes baromságok, ezeket nem lövöm le, viszont mindenkinek érdemes végignézni őket, mert felérnek egy rögtönzött kabaréval.

Lássuk hát mit is nyújt minden elfogultság nélkül, az első részt szem előtt tartva az Earthworm Jim2:

A grafika mit sem változott, ugyanazt a rajzfilmszerű hatást érezhetjük, mint amit már megszokhattunk az első részben, talán még ízlésesebben válogatták a színpalettát, érdemes megfigyelni milyen összhatást keltenek már az első pályán a megfelelően mixelt „meleg" színek. Ez igazi Earthworm Jim specialitás, más programban még nem találkoztam hasonló összhatással, nyilván

meglehetősen profi grafikusok közreműködésének a végső eredménye.

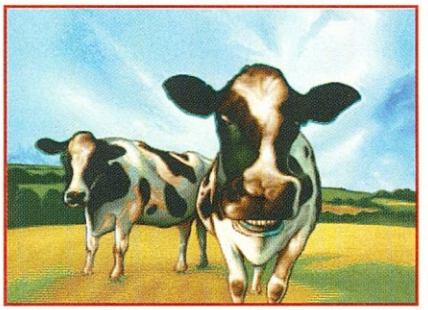
Másik nagy előnye az ugra-bugra vetélytársakkal szemben az, hogy nem pusztán pixel pontos ugrásokból áll az egész, hanem néhány egyszerű logikai feladatot is meg kell oldanunk a továbbjutáshoz. Persze ezek nagy része többnyire teljesen egyértelmű, értékelhetőségük inkább abban rejlik, hogy kivétel nélkül eredeti humoros ötleteken alapulnak. Szerencsére a demo-t nézegetve a folytatásban mintha még több ilyen kis feladattal találkozhatnánk, és ez minden tekintetben dicséretes. Az első akadályon úgy juthatunk tovább, ha a közeli disznó dagonyából elragadunk egy önfeledten pancsikáló kis malacot, majd némi ugrálás után, amit halálos animációk kísérnek (Jim majd megszakad a méretéhez képest termetes jószág súlya alatt), ledobjuk az utunkba akadó csúszdán. (Erről jut eszemben, hogy tegnap az egyik gyorsétterem „játszóterén" mekkorát csúszdáztunk, a remekül felépített labirintusban, aztán a dolognak az vetett véget, hogy a feldühödött, kisgyerekeiket védő szülők elzavarták az önfeledten sikoltozó, ugráló, több helyen vérző, az egészet láthatóan nagyon élvező Rainbird-öt.)

Visszatérve az eredeti témára, az alászálló röfi elüti az utunkat álló akváriumot, és máris szabaddá válik az út, eljött az ideje, hogy felkészüljetek a következő hasonló baromságra. Nekem a vége tetszett a legjobban, ahol némi Mortal Kombat beütéssel találkozhatunk, megjelenik egy Fight felirat, majd valami egészen komolytalan dolog következik. Bravo Shiny remek ötlet, jó megvalósítás, kíváncsian várom, hogy a teljes verzió többi pályája is hemzseg-e, a jobbnál-jobb poénoktól.

A fegyverek is tökéletesedtek, ezek nagy részét – gondolom én – már a demoban is kipróbálhatjuk. Követő rakétával már az első részben is találkozhattunk nekem már akkor sem igazán tetszett, a standard fegyverünk sokkal hatásosabb nem beszélve Jim őrült, átszellemült fejéről ha szükség van a használatára.

Ami újítás és meglehetően hatásos, az a kocka alakú hatalmas fegyver amit időnként, általában kettesével összeszedhetünk, használata után a képernyő elsötétedik, Jim részegen dülöngél a detonáció erejétől, a közelünkben tartózkodó ellenfeleket pedig nyugodtan felejtsük el. (Már néhány másodperce a játékok rossz szereplőinek a poklában sülnek, legalábbis én azt hiszem.)

Az űrruha továbbra is használhat minket ostornak, csákjának, előhozhatunk egy számomra ismeretlen állagú zöld



nyálkát is, ennek használata hasonlatos az ostorhoz, helyenként csak ez segít a továbbjutásban.

Összességében ismét remek munkát végeztek a Shiny Entertaiment-nél, a demo alapján az Earthworm Jim2 semmiben nem különbözik a nagyszerű, fenomenális első résztől, talán néhány tekintetben még túl is szárnyalja azt. Hatására kezd erősödni bennem az a gondolat, hogy végre veszek otthonra egy saját PC-t, hiszen lehet, hogy a harmadik rész előbb fog megjeleni PC-n, mint konzolon.

Jó hírként még annyi, hogy a második részhez, a CD-n ajándékba kapjuk az előzőt, tehát mindenképpen érdemes lesz beszereznünk, így nem maradunk le semmiről.

*Shoebaron*

# Rayman

A Rayman-ról kezdetben annyit lehetett tudni, hogy a Ubi Soft fejlesztése, egy rajzfilmszerű mászkálós játékot takar és hogy a létező összes játékgépre kiadják. A press anyagokon és az Interneten fellelhető képeken igen jól mutatott, mindenki kíváncsian várta, vajon mit takarnak a szép ígéretek, a gyönyörű állóképek. Telt múlt az idő és ahogy azt megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál, kijött az új generációs szuper konzolokra (PlayStation, Saturn) fejlesztett változata. Egy 100Hz sztereo tévén sikerült először látnom, az élmény nagyjából arra hasonlított, mintha egy valódi Walt Disney rajzfilmbe csöppentem volna, a főszereplőt pedig én irányíthattam. Rögtön szíven ütött a dolog, kölcsönkértem a játékot, és egész éjjel Rayman-eztem, majd hajnal négy óra felé megállapítottam, hogy milyen átkozottul nehéz. Elindul a történet, kiderül, hogy békés völgyünk nyugalmát megzavarta egy gonosz zsarnok ármánykodása, kis barátainkat foglyul ejtette, romlott emberei a földeket, erdőket járják, egyedül Rayman, az az mi, az ügyeletes Heroe segíthetünk a tarthatatlan állapot megváltoztatásában. Hawaii környezetben, csend és béke közepette ér utol a hívó szó, melynek hatására rögtön felkerekedünk, hogy jó néhány pályán és ellenségen túljutva megmentsük a völgyet.

Az első meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a PC-s verziót, és az csodák csodájára semmiben nem különbözött a PlayStation-on látottaktól. Gyönyörű rajzfilmszerű grafika, végre egy remek scroll rángatás nélkül, finoman ahogy azt a konzolokon megszokhattuk, stílusos zenék kíséretében, tehát az összhatás tökéletes lett. (Úgy látszik a végén még PC-n is megtanulják programozni a mászkálós játékokat.) Mindenképpen méltó vetélytársa az Earthworm Jim-nek, alapvető különbség, hogy itt jóval ügyesebbnek kell lennünk ha el akarunk jutni a végére. Összehasonlításként a giliszta első részét egy nap alatt végigjátszottam, ugyanennyi idő alatt a Rayman-nek még a feléig sem sikerült eljutnom. Szerencsére a mentés eléggé kulturált, bár idegesítő lehet, hogy csak egy adott pályarész után save-elhetünk, persze ha rájövünk egy rész megoldásaira, többet nem lesz gondunk vele.

A játékban a figurák végtagjai nem érintkeznek a testtel, mondhatni a levegőben lógnak. Ez kiemeli a gesztusokat, valószínűleg jóval kevesebb munkával, jóval több animációt lehet ennek a technikának a segítségével megvalósítani. A dolog egyáltalán nem zavaró, sőt kifejezetten előnyös ha a végeredményt tartjuk szem előtt. Nem hiányoznak a humoros, ötletes jelenetek sem, bár ezen a téren jóval elmarad az Earthworm mögött, ez mégsem tartozik a hiányosságai közé, hiszen a hangsúlyt itt inkább az ügyességre fektették a fejlesztők.

A küldetésünk során utunkba akadó ellenfeleket többféleképpen hatástalaníthatjuk. A legalapvetőbb a régi Sonic-os módszer, ugorjunk a fejükre, itt csak arra kell ügyelni nehogy elméretezzük az ugrást. Később szert teszünk egy olyan képességre is, melynek segítségével az egyik öklünket bizonyos távolságba elrepíthetjük. Előtte némi lóbálásra van szükség, egyetlen hátránya, hogy a ravaszabb ellenfelek lehajolnak előle, ezért ügyesen bánjunk vele, nehogy kiszolgáltatottakká váljunk. Idővel propellert is használhatunk, a la Earthworm Jim.

A játékban ha végigvittünk egy pályát, kijutunk a térképre, itt akár az előző részre is visszamehetünk, ezáltal rengeteg életet gyűjthetve a további megrázkódtatásokhoz. Jó ötlet, hogy több felé is mehetünk, bonus pályákra is bejuthatunk.

Végeredményként a Ubi Soft egy gyönyörű szép mászkálós játékot alkotott, remek hangulattal, és végre valahára megfelelően nehéz játékmenettel.

*Shoebaron*

# World Fever Rally

A World Rally az utolsó pillanatban került fel a CD Guru-ra, meglehetősen kalandos körülmények közepedte. Az, hogy az újságban is olvashattok róla szerény személyemnek köszönhető, aki egy viszonylag no name japán mászkálós játék helyett inkább ennek a megírását kérte. Nem tudom ki hogy van vele, engem egészen egyszerűen kiborítanak a gokart programok, eddig soha semmi élvezeteset nem sikerült találnom bennük, sőt meggyőződésem volt, hogy amíg a világ világ, ez nem is fog változni. A World Rally viszont valami elképesztően jól eltalált játék (legalább is a demo alapján), és leginkább egy gokart verseny szimulációhoz hasonlít. Merőben eltér az eddig megjelent hasonló stílusú játékoktól, nevezetesen arról van szó, hogy már az első látásra is megfogja az embert. Kevés olyan játék jelenik meg aminek megítélésében a szerkesztőség tagjai maradéktalanul egyetértenek. Nos ezen kevesekhez tartozik a World Rally, hiszen a Team egyöntetűen kijelentette (Jon-tól, Del-ig, hogy csak a gondolkodásbéli szélsőségeket emeljem ki) ez egy TÖK JÓ JÁTÉK. A demo mérete mai „multimédiás" szemmel nézve nevetséges, tömörítve mindössze hétszáz kByte. Ezzel némi programozói tudásról tettek tanúbizonyságot a Team 17, illetve az Ocean házatáján, ráadásul ha figyelembe vesszük, hogy manapság a CD-k kapacitása és a nagy kapkodások közepedte nem igazán figyelnek az ilyen apróságokra mint az igényes, felhasználóbarát programozás, mindenképpen üdítő színfolt a World Rally.

Persze vannak hibái, Laza meg is találta mind a kettőt, nevezetesen: az egyik kanyarban független a sebességtől, az ívtől, állandóan kidob az út szélére a program, a másik az, hogy ha kisodródunk a búzába, szintén kanyarban, csak meglehetősen nehezen lehet kikászálódni belőle.

Mindezekért kárpótol az iszonyatos sebesség, természetesen csak VGA-ban, de higgyétek el, ettől függetlenül az egész nagyon látványos. Ügyesen vannak megválogatva a színek, erősen dominál a zöld, kiemelve, életszerűvé téve az első pálya falusi hangulatát. Ezt a hatást fokozzák az úton ácsorgó birkák, kezdetben feltétlen jó móka keresztülgázolni rajtuk, később azonban mindenkiben fölmerül az ami az állatbarátokban talán elsőre is, ki lehet ám kerülni őket.

Igazán elképesztő ahogy a kamerát mozgatja a program, sok igen profi autóversenyes játék megirigyelhetné azt amit a WR nyújt a felkínált nézőpontok közül. Ezeket érdemes végigpróbálgatni, kinek melyik a leghasználhatóbb, talán a legnagyobb élményben akkor lesz részünk, ha azt a kamera-beállítást választjuk amelyik követi a pilóta perspektíváját.

A pályán különböző akadályokba fogunk ütközni, ezeken kétféle módon tudunk túljutni: legalapvetőbb ha figyelembe sem vesszük őket, ilyenkor nagyjából álló helyzetre lassulunk, ezért ha nyerni szeretnénk célravezetőbb lesz, ha megfelelő sebesség mellett ugratunk egyet.

Némi gyakorlással megszokhatjuk, hogy a gépezet össze-vissza csúszkál, ráadásul ha erre állandóan szükséges korrigációval felelünk, és gyakran használjuk az ugratást, nem lesz gond,

hogy megszerezzük az első helyet. Ilyenkor érdemes állítani egyet a nehézségi fokozaton, hiszen így már az ellenfeleink is agreszívebbek lesznek, a kihívás is nagyobb lesz.

Figyelembe véve, hogy a köztudottan elismert Sega Rally (Saturn-on) is valami hasonló élményt nyújtott a gameplay és a látvány terén, talán érdemes lesz megnézni a teljes változatot is. Remélem még azt is megéljük, hogy egy mindenben hasonló „hagyományos" autóversenyt is összedobnak, a mindenképpen dicséretet érdemlő fejlesztők.

*Csongor the Shoebaron*

ps: a képek a végleges játékból vannak.

# Speed Haste

Nagy divatja van mostanában PC-n az autóverseny-programoknak, és ennek számos jó és rossz példáját láthattuk már. E program leírása (és értékelése) előtt azonban definiálnám azt, hogy számomra mitől jó egy autóverseny, mi az, ami miatt szívesen játszom vele hosszabb ideig is. Első a sebesség, vagyis ne akadjon, rángatódzon és szenvedjen a 3D-s scroll, legyen valódi sebességérzete az embernek. Hivatalosan az általam még elfogadhatónak ítélt érték minimum 25f/s. Második kitétel az autó kezelhetősége, tehát lehessen „érezni" a kocsit. A harmadik pont pedig a mozgatás valószerűsége, például az autó dőlése kanyarodás és gyorsítás/fékezés esetén. Na és persze a kinézet (objectek, autók, háttér), valamint a motiváció sem elhanyagolható nézőpontok.

Na és mit nyújt ezekből a Speed Haste? Hát nem sokat. Na de nézzük előbb a hivatalos lehetőségeket. 8 pálya választható majd a végleges verzióban, de a shareware két pályáját elnézegetve nem igazán számíthat az ember nagy variálásokra (persze ez egyáltalán nem biztos, de a két tesztpálya nem igazán sok mindenben különbözött egymástól). Az építőelemekként használt objectek sem mutattak semmiféle kreativitást és ötletet az eddigi programokhoz képest, de lehet, hogy a teljes verziót azért átdolgozgatják. 6 „normál" és 6 F1-es autó (a véglegesben). Ezen verzióban egy autó választható, de megnézhetjük a 6 stock car-t. Hát mit ne mondjak, a kocsik csupán színükben különböztek egymástól... A többi leendő opciót mindenki megnézheti a doc file-kban.

Az én szememben ez a program egy DOOM-pálya, amin autóval kell száguldozni. Ez persze csak a mozgatásra értendő, hiszen olyan érzésem volt végig, mintha az út felett repülnék egy fémlapon. Semmi bedőlés, semmi életszerűség, az autó rugózását fémtuskókkal oldhatták meg tervezői. Az egyetlen kísérlet a realitás megteremtésére az az, hogy a füvön lelassulunk és csúszunk is egy picit. Nagyon remélem, hogy ezen is változtatnak valamit. Az ütközések szimulációja is nevetséges, mert visszafelé menve a pályán (ez a lényeg minden autós játékban!!!) a szembejövők lepattannak rólunk és száguldanak tovább. Az autók egyébként itt is tök egyformák. Verseny közben három a nézőpont, távol, közel és belül. A műszerfal kidolgozottsága enyhén szólva funás, de ez biztosan a kijavítandó dolgok között szerepel.

No igen, a sebesség. Az én gépemen (DX4/100, 16MB RAM) SVGA-ban úgy ment, mintha az ember állóképeket töltene be egymásután egy gyors vincseszterről (na jó, kis túlzással). Ráadásul a képet is összehúzta a program (bár lehet, hogy ez VESA-driver kérdése). Persze le lehet szedni az optionsban a detailt, a textúrákat meg egyéb lassító tényezőket, de így kapunk egy SVGA fillezett vektoros dolgot, amit szerintem a Nascar bőven ver. VGA felbontásban már jó a sebesség, viszont így a grafikai minőség esik vissza négyzetesen, és ez teszi (számomra) élvezhetetlenné a versenyt.

Hát nem estem hanyatt ettől sem, bár VGA-ban igen gyors a program. Kíváncsian várom a végleges verziót, hátha valami pluszt sikerül beleerőltetniük a fickóknak. Addig is maradok a Ridge Racer Revolutionnál az én kis PSX-emen...

*M.D.Jon*

# Rise of the Robots 2

A Rise of the robots tavaly az év legjobban beharangozott számítógépes játéka volt, még TV-reklám is ment nagyobb adókon, pl. az MTV-n. Ekkora reklámhadjárat meg is tette a magáét – mindenki epekedve várta, hogy megérkezzen.

A reklámban gyönyörű képeket lehetett látni óriásrobotokról, amint egymással küzdenek. Sajnos a megérkezett program kiábrándító volt, és egyúttal a tavalyi év talán legnagyobb bukása. Az irányítás soha nem látott

mélységekbe süllyedt, az összesen 8 féle robotnak csak néhány mozgása, és mindössze fejenként 2 special move-ja volt (azok is olyanok, amik más játékban talán alapmozgások lettek volna). Nem lehetett igazán szabadon mozogni a terepen – át sem lehetett ugrani ellenfelünket – ilyet utoljára talán még C64-en tapasztaltam verekedős játékban. A gyönyörű robot-design-on, háttereken és animokon túl (amik mind csak külsőségek) semmi jó nem volt a programban, egyszerűen játszhatatlan volt. Kívül minden, belül semmi. Ezeket az előzményeket azért soroltam fel ilyen részletesen, mert a Mirage-nak mindezeket a problémákat ki kellett javítani, hogy elrontott renoméját a folytatás rendbe hozhassa. Igyekeztek is: a Resurrection alcímet viselő második részben már összesen 28 fajta robot szerepel (18 általunk is választható és 10 hidden character). A játék sztoriját ott folytatják, ahol az első részben

abbahagyták. Folytatni kell a gonosz számítógép, Supervisor és robotjai elleni küzdelmet. A Szupervigyor újabb robot-hadsereget generált magának, akik naponta be login-olnak a hálózatba, és akkor kapják meg a parancsaikat. Ezt a fázist kihasználva sikerül Coton-nak, a főhősnek egy robotba transzportálnia tudatát, és így ezzel a robottal talán képes lesz megleckéztetni a robothadsereget és vezetőjüket. A grafika részletessége beállítható a gépünk sebességének megfelelően: 320x200, 640x400 és 640x480 felbontások között választhatunk. Egy DX4/100-on, gyors grafikus kártyával nem tapasztaltam sebességgondokat. A játékban végre normálisan mozoghatunk, ahogyan azt már minden normálisabb verekedős programban megszokhattuk- átugorhatjuk ellenfelünket, levegőbe emelkedhetünk,...

Figuránként rengeteg (10) alapmozgás és 15 körüli special move van. Ezenfelül minden robnotnak van 5 féle ún. Generics-e, melyek speciális fegyverek, és csak akkor kapjuk meg őket, ha a megfelelő ellenfeleket legyőzzük, és egy Finishing Move-val darabokra törjük. A demoban próbálgattam a különféle special move-okat, nekem még mindig elég egysíkúnak tűnt a harc, és a specialitások aktiválása elég nehézkes. A hátterek száma is jelentősen megnőtt (28 féle van belőlük a programban), ezek is rendereltek plusz animáltak és elég nagyméretűek, a remegésmentes grafikáról a gyors scroll gondoskodik. A demoban levő háttéren pl. egy pókféleség lóbálja a karmait, máshol viszont a háttér is rejthet csapdákat (pl. aknavetősöket). A tizennyolcféle alap robot közül kettőt tudunk mindössze kipróbálni. A design-juk nagyon szép, ezzel már az első részben sem volt gond (de minden mással igen).

A játék zenéje és hangjai nagyon jók és hangulatosak, az aláfestő zenét ismét Brian May (ex Queen) szolgáltatta a szokásos minőségben. A robotok mozgása tényleg sokrétűbb lett, bár itt ugrásszerű fejlődésre lett volna szükség, ami véleményem szerint elmaradt. Többféleképpen rúghatunk, üthetünk, ugrálhatunk, csúszhatunk és lőhetünk mint az első részben, de az egész dolog még mindig túl lassú. Itt most nem a grafika gyorsaságára gondolok, hanem túl hosszúak a reakcióidők. Egyszerűen nem tudok elég gyorsan, megfelelően reagálni az ellenfelem cselekedeteire.

Az egész egy nagy kapkodásba fulladó gombnyomogatássá fajul. Kétségkívül látványos az egész, és sokkal jobb az előző részben levőnél, de még mindig elmarad az én elvárásaimtól. Nálam első helyen az irányíthatóság és ötletesség szerepel, csak utána jön a design- a Mirage-nál pedig úgy tűnik fordítva állnak ehhez. Éppen ezért tartom még mindig jobb robotos verekedős játéknak az ősrégi és shareware, de jól

# Toh-shin-den

Nagy a divatja manapság a 3D verekedős játékoknak. Először játékteremben csodálta mindenki őket (Virtua Fighter, Tekken). Aztán természetesen elkészültek a házi játékkonzolos változatok is (Virtua Fighter, Tekken, Toh-shin-den). Most már konzolos barátainknál tölthettünk el órákat ezeket a játékokat csodálva, kipróbálva. Végül a PC-re is megérkeztek késve és sok lendületet vesztve. Az FX Fighter, bár PC-n ez számított eddig a legjobb ilyen 3D-s verekedős játéknak, csak árnyéka az említett elődjeinek. Mi az amitől olyan vonzóak ezek a textúrázott vektoros alapú játékok? Nem annyira az élethű grafika, mint inkább a mozgás rendkívüli élethűsége. A legjobbakban érezhető, hogy odafigyeltek a gravitáció korrekt modellezésére is. A játékosok haja úgy lobog, ahogyan az a nagy könyvben meg van írva. Újabb fejlemény, hogy a SEGA alapított egy PC-s divíziót, mely a Diamond-dal karöltve az EDGE nevű kártyára kiadja a Saturn-nos játékokat. Így jelenhetett meg PC-n a Virtua Fighter Remix, mely nagyon szépre sikeredett. És elérkeztünk az előtörténet végéhez, hiszen

eljutottunk oda, hogy megjelenés előtt áll a Toshinden PC-s változata. Erről tanúskodik a kipróbált demo is.

A Toshinden a Virtua Fighter Remix-szel ellentétben minden PC-n futni fog. Mondjuk ebből adódik is azonnal a követelmény, hogy lehetőleg egy minél gyorsabb gépre lesz szükségünk, hiszen a Virtua Fighter Remix elég erőteljesen kihasználja a Diamond EDGE-en lévő 3D gyorsító lehetőségeit. Mindezeket a számításokat most PC-nk processzora fogja végezni. Azaz Pentium ajánlott, és nem véletlenül raktak bele annyi opciót a grafika részletességének beállítására. A felbontást az igen egzotikus (általam először itt látott) 320*120 felbontástól egészen 640*480-ig állíthatjuk. Egyik barátom szavaival élve „okosság", hogy a beállítás közben kiírja az így elérhető frame rate-et is, hiszen a felbontás mellett

legalább olyan fontos a grafika folyamatossága is. 486 DX4/100-on ez 15-17 frame/secundum között mozgott VGA-ban, ami már nagyjából elfogadható sebességet jelent, de igazán csak Pentiumon lesz élvezhető a program. A minél jobb sebesség elérése érdekében a játék támogatni fog néhány 3D gyorsítókártyát is. A felbontás mellett természetesen a figurák és a hátterek részletessége és a textúrázás részletessége is állítható.

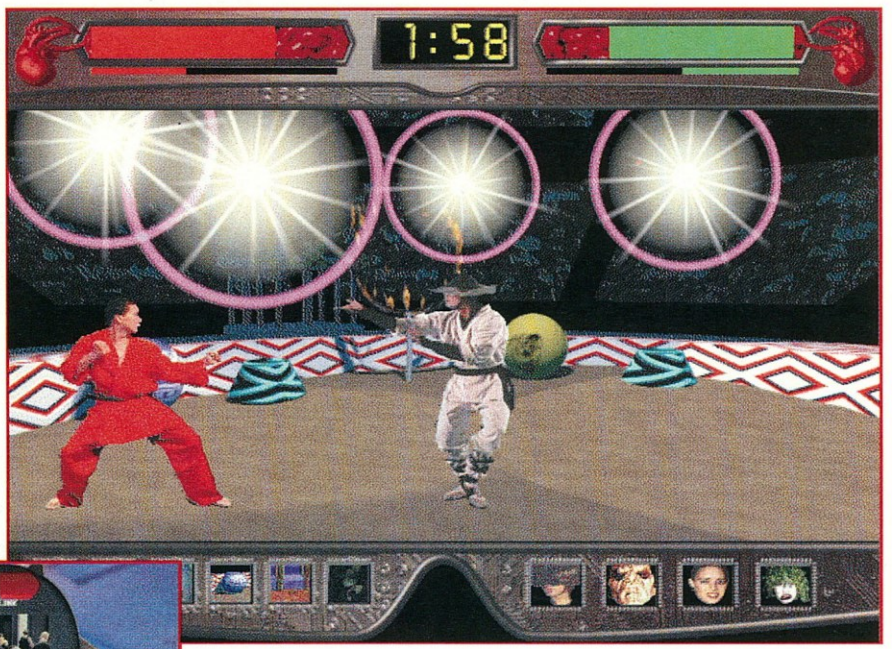
A játékban a figurák mozgatása egyébként elég szép, számos spec move-ot tudunk végrehajtani (gyors ütéssorozat, combo-k, hatalmas ugrások, stb). A figurák maguk is igen érdekesek, pl. a hosszú lándzsás japán Mondo, Sonia a kegyetlen nő vagy a kardozó harcos. Ezek minden más verekedős programtól eltérő, sajátos (középkori) hangulatot kölcsönöznek a játéknak. Amiben szerintem eltér a Virtua Fighter-től, hogy itt mintha nem fektettek volna akkora hangsúlyt a gravitáció korrekt szimulációjára, inkább csak a gyors 3D megjelenítés (és a kamerák mozgatása) megfelelő megoldásával foglalkoztak. 4 különféle nézetből követhetjük az eseményeket. A harcosok részletessége szintén mintha egy kicsit elmaradna a Virtua Fighter-ben levőkétől- nem láttam olyan finomságokat, mint a korrektül lobogó haj, stb... Az összehasonlítás még élesebb, ha az eredeti PSX változattal vetjük össze a programot. Volt szerencsém (vagy pech-hem) játszani a PSX-szes változattal, és az félelmetesen jó volt a szép folyamatosan mozgó és igen részletes grafika, és a kiváló hanghatások révén. Ettől sajnos elmarad a PC-s átirat. A PC-s változat valahogy kissé színszegény lett. A sebességéről azért nem akarok negatívan nyilatkozni, mert egy DX4/100-on láttam, és feltételezem, hogy egy gyorsabb Pentiumon VGA-ban vagy akár SVGA-ban nagyon szépen mozgat majd. A demo alapján a program zenéje és a hangjai szintén jók lesznek. Érdekesség még, hogy nemcsak egy gépen játszhatunk egymás ellen, hanem soros kábelen, modemen vagy hálózaton keresztül is.

Összességében a program szerintem a legígéretesebb kísérlet eddig, egy kiváló, PC-s (gyorsítókártyát alapban nem előíró) 3D verekedős játék írására, és az FX Fighter végre valószínűleg nyugdíjba vonulhat.

A 3D PC-s verekedős játékok között egy titkos esélyes van még a koronára, ez pedig a One Must Fall 2. A játékot mindenféle nagyobb felhajtás nélkül készítik. Eddig egy apró, de nagyon lelkes cikket olvastam róla a PC Format-ban. Az első rész az egyik legjobban játszható 2D verekedős játék volt PC-n. Reméljük 3D-ben is meg tudják ugyanezt ismételni.

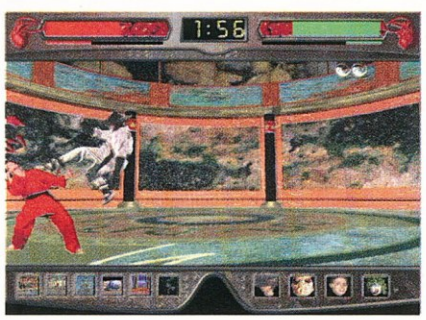
*Charlie*

# No Mercy




Ugy látszik a a verekedős játékok özönének már semmi sem szabhat határt, még a Windows sem. Íme az egyik első Windows-os verekedős játék. Korábbi ilyen kísérletről, csak a Battle Beast-ről tudok. Az egy félig-meddig jól elsült próbálkozás volt: idióta, gyönyörűen animált képregényfigurák küzdöttek egymással. Sajnos azért a Windows-nak sikerült közbe-közbeszólnia- sebességgondok akadtak. Minden egyes Windows-os játéknál ettől fél (jogosan) az ember. Talán idővel a Windows 95-ben találnak majd a játékfejlesztők erre megoldást. Lássuk tehát a No mercy-t! A játék története elég sematikus és egyszerű: a főgonosz egy iskolában a virtuális berendezéssel oktatja a keleti harcművészetekre, tökéletes harcosokká a diákokat, hogy később felhasználja őket ördögi terveinél. Ezekről az előzményekről a játék elején látott videóban szerzünk tudomást. Nincs idő további várakozásra-be kell avatkoznunk az események folyásába. Adott tehát minden, ami egy ma divatos történethez kell: főgonosz, misztika, harc és virtuális valóság- OK we can go!

A játékban a virtuális valóságot generáló sisakot tesszük fel, és abban kell küzdenünk, így gombnyomással szabadon választhatunk háttereket és figurát magunknak. A hátterek, a nagy felbontásnak köszönhetően nagyon szépek, és a figuránk kinézetéről is ugyanez mondható el. A probléma csak akkor kezdődik, mikor békés szemlélődésünket megszakítja a szomorú tény, hogy elkezdődött a harc. Még mindig nem sejtünk semmi rosszat, hiszen a figurák szépen animálva közelítenek egymáshoz. És ekkor kezdetét veszi a borzalom, amit nem a sok-sok vér és erőszak jelent. A figuránkat megpróbáljuk mindenféle mozdulatokra rábírni, sajnos csak időnként csinálja azt, amit mi szeretnénk. Közben az ellenfél sorban viszi be az ütéseket és rúgásokat nekünk. De az ő mozgása is mintha lassított felvétel lenne, pedig elvileg nem ő az Ember! Tovább próbálok küzdeni az ellenféllel és az irányítással egyszerre, egyre kilátástalanabb.




Végre legyőztek- megkönnyebbülök. Aztán ellenőrzöm a joy kalibrálását, meg mindent, és újra megpróbálom előről az egészet- hasonló végeredmény. A verekedős játékokban szokásos, és mindenki által igen kedvelt special move-okra nem is merek gondolni, hiszen még egy normális ütéssorozatot sem tudok ellenfelemnek bevinni. Mindig megjelenik egy Ablakos nevű ürge és visszafog.

Nem tudom miért kell erőltetni olyan dolgot, ami nem megy. A Windows 3.1 ugyanis alkalmatlan a legtöbb fajta játék játszására. Talán csak az Interactive Movie, amit ajánlatos Windows 3.1 alá írni, de még erre is van ellenpéldám: az Angel Devoid kiválóan fut DOS alatt majdnem teljes képernyőn. Főleg azok után tartom feleslegesnek a dolgot, hogy itt a Windows 95, amiben elvileg a fenn említett problémák mindegyikére van megoldás a DirectX rendszer révén.

Összességében a játék egy nagy felhajtás csak, és szerintem egy nagy bukás is egyúttal. Az irányítás minden csak nem korrekt, speciális mozdulatokról még csak álmodni se merjen az ember (Pedig ez ma már elvárható egy normális verekedős játéktól. Többek között ennek hiánya miatt bukott akkorát a Rise of the robots). Grafikailag, a nagy felbontás miatt szép lenne, de itt is hiányzik valami extra, valami egyedi. Ismét semmi ilyent sem talál az ember. A történet nem sok szót érdemel- a huszadrangú akciófilmek olcsó utánzata. Remélem mindenkit sikerült az egekig csigáznom, hogy kipróbálja a játékot. Ha igen, akkor elértem a célom.

*Charlie*

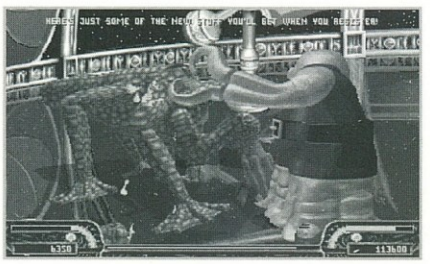
# Xenophagea

Az Apogee sem akar kimaradni a verekedős játékok egyre nagyobb piacáról, ezért készíti a Xenophage című programot. A játékban az eredetiségre, a sok-sok erőszakra és vérre helyezték a hangsúlyt. Megtehették, mert nem emberi szereplőkkel, hanem valamiféle (elképzelt) őslényekkel küzdhetünk a programban. A játék nem követi az egyre népszerűbbé váló 3D trendet, hanem sima, szokványos 2D verekedős játék. Az újításokat ezen a technikán belül alkalmazták, bár nem vitték őket túlzásba.

A figurák rendereltek, ami szerintem nem igazán tesz nekik jót, mert elég szintetikusnak tűnnek a hátterek előtt. Apropó hátterek, itt sem az igazi élethűségre törekedtek, hanem alkalmaztak néhány rajzolót, akik mesebeli dzsungelt varázsoltak a harcosok mögé. A hátterek animáltak és a program egyik újítása is velük kapcsolatos: A figurák egymástól való távolsága alapján zoommol ki vagy be egy kamera. A figurák elég nagyra sikeredtek, ami szerintem, bár igen látványos, de negatívan hat az irányításra, átláthatóságra. Ezt a hatást még erősíti, hogy egyes figuráknak hosszú (fél képernyőt átérő) karjai, csápjai vannak, amik miatt sokszor nagy káosz van a képernyőn. A lények designja elég eredetire sikeredett. A demoban három

vadorzót próbálhatunk ki közülük: a béka egy gonosz, zöld, harapós lény jó nagy metszőfogakkal elöl (az őrlőfogai is biztos ugyanolyan nagyok, de azokat nem láthatjuk a programban). Harapásakor az ellenfelektől némi vért tudunk csapolni. A második állatka egy hatalmas vörös denevér.

Végül a harmadik egy imádkozó sáska sárgára festve. Élénk színe bizonyára figyelmeztető funkciót tölt be, mert harapása igazán mérgező- ellenfelét hosszabb időre lebénítja. A játék során nem tudtam megállapítani, hogy hány special move és normál ütés, rúgás van

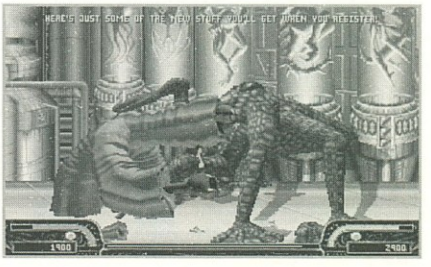



figuránként a programban, mert minden mozdulatuk elég szokatlan. Az irányítás igazodott a grafikához- itt is a kaotizmus dominált. Igazán nem tudtam követni, hogy melyik gombnyomásomra mit is csinált a program, illetve az általam éppen irányított lény. A program leginkább a Primal Rage kategóriájába lenne sorolható: lények-erőszak-vér, azonban míg ott elég jól irányíthatóak voltak a szauruszok, addig itt ez nem mondható el. Két darab egész képernyőt betöltő lény harapdálja, rúgja és üti egymást nagy tempóban. A program sebességével nem voltak problémák- SVGA-ban is jó tempóval scrollozott és zoomolt. A játék zenéje és hangjai semmi kiugrót nem nyújtottak, de azért átlag felettiek. A program összességében elég középszerűnek tűnik a demo alapján.

Igazán semmilyen területen nem hoz újat- profi munka, extrák és igazi új ötletek nélkül.

A demo a végén mutat még néhány képet a teljes programról- azért lesznek benne jó poénok is, pl. egy középkorú nővel küzdhetünk, nála háromszor szélesebb és ötször magasabb monstrum ellen. A végső verzióban összesen 10 lény közül választhatunk majd és szintén 10 küzdőtér közül. CD-ROM-on fog megjelenni, így lesz előtte egy látványos intro is. A sima küzdelem mellett lesz benne egy ún. story mode is, ahol sorban meg kell küzdenünk az ellenfelekkel, majd mindet legyőzve kiállhatunk a bajnok ellen is. Én egy kicsit megkésett dolognak érzem a Xenophage-t az Apogee-től. Sorra jönnek ki a 3D verekedős játékok, és a 2D verekedős programok között vannak már szinte tökéletesek. Majd meglátjuk, hogy hányan osztják ezt a véleményemet. Remélem azonban, hogy a végső program megjelenéséig az irányításon még sokat finomítanak, anélkül esélytelen.

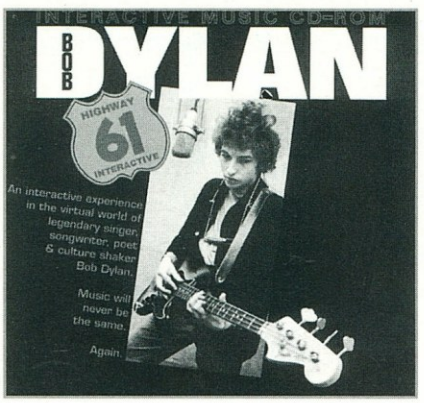
*Charlie*



# Multimédia tallózó

## Bob Dylan

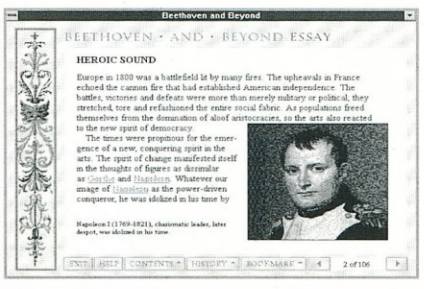
Bob Dylan nevét igazából csak a vájt fülű és igazán komolyan érdeklődő zenehallgatók ismerhették meg az énekes költő pályafutásának fénykorán a hetvenes években, hiszen Magyarországon nem igazán tartozott a kedvelt előadók közé. Valamennyire magyarázatot ad erre az, hogy Dylen-t inkább a költő kategóriájába kellene sorolnunk, hiszen dalait inkább a

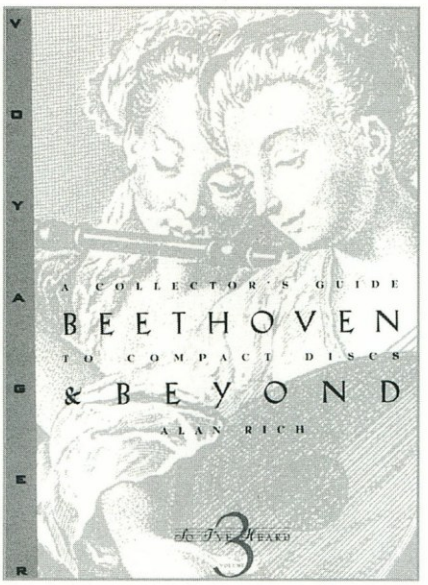



tartartalmuk miatt szerette és szereti ma is az amerikai közönség. Dalainak szövege mindig az elnyomottak és más hasonló aktuális témákról szóltak. A bemutatandó CD-ROM Dylan munkásságát dolgozza fel. Végigkísérhetjük az előadó pályafutását és természetesen e mellett rengeteg egyéb kiegészítő információt találhatunk. Dalszövegek, lírai és más általa költött dalok szövegeit is olvashatjuk a CD-n. Külön érdekességként említhetem meg egy intejút és azt, hogy a CD-n van egy audio track, melyen Dylan talán egyik legnépszerűbb száma a House of the Rising Sun egyik verziója található.

## Ludvig van Beethoven

Az USA-ban megjelenő Voyager CD-ROM sorozat híres emberek életét és mukásságát is feldolgozza kiadványaiban. Egyik legújabb CD-jük Beethovennel foglalkozik. Beethoven talán a zenetörténet egyik legnagyobb alakja, 22




éves koráig szülővárosában nevelkedett, ahol néhány előkelő pártfogó jóakarata tette számára lehetővé a módszeres zenei képzést s feledtette a nyomasztó családi viszonyainak és szegénységének súlyát. A CD-ROM Beethoven teljes munkásságával foglalkozik, érinti műveit, de olvashatunk a kor más meghatározó művészeiről is. Érdekességképpen írások, esszék is található a művészről. Persze a CD segítséget nyújt abban is, hogy megismerhessük Beethoven műveit és zenéit, hiszen sok művet meghallgathatunk a CD-ről is. A művész kedvelőinek és az érdeklődőknek mindenképpen ajánlhatom a CD-t.

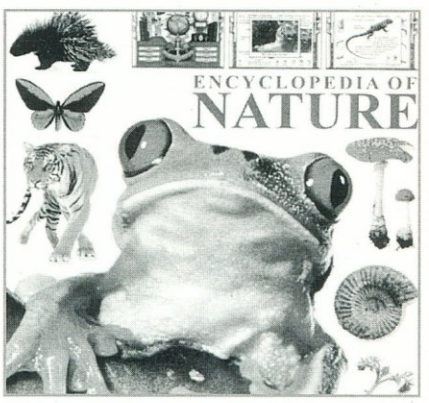
## ClipDIC

Mostanában az erősödő multimédia piac egyik legszembetűnőbb fejlődési frontja a nyelvtanulás. Az ismertetésre

kerülő ClipDIC nem a kezdő nyelvtanulóknak szól, hanem inkább azoknak, kik fejleszteni vagy éppenséggel megtartani szeretnék nyelvtudásukat. A szerzők kifejezetten ajánlják a kiadványt a közép és felsőfokú vizsgára készülőknek. A CD főképp témák szerint szétválogatott videoklipekre épül, melyek az élet különböző területeiről vették témáikat. A videoklipek értelemszerűen a kiejtésben segíthetnek, hiszen akár mondatonként, vagy szavanként is végighallgathatjuk a kiválasztott részt. Evvel a módszerrel a szókincsét is fejlesztheti a tanuló, hiszen a változatos témák nagyon sok területet érintenek. A szavak és a kiejtés persze nem sokat ér a nyelvtan korrekt ismerete nélkül, így ebben is segítséget ad a CD. A tanulásban segíthetnek a programban található tesztek, valamint az, hogy minden előforduló dolgot kinyomtathatunk a programban.

## Encyclopedia of Nature

Talán ez egyik leghálásabb feladat a tudományos ismeretterjesztő CD-k témakörei közül az állatok és az élővilág ismertetése, hiszen rendkívül látványos képeket és videofelvételeket lehet közölni ismert és ismeretlen állatokról. A most ismertetésre kerülő kiadvány megpróbál




minden témakört megemlíteni a témával kapcsolatban, az egyes állatok konkrét ismertetésétől kezdve az üvegházhatás állatvilágra való hatásának ismertetéséig. A CD rendkívül szemléletesen bemutatja az állatok fajok szerinti csoportosítását, valamint az egyes típusokat. Nemcsak szórakozást ígér a kiadvány, hanem egy majdnem teljes áttekintést bolygónk állatvilágáról.

*Bear*

***Ezeket a programokat a Kobak Kft. biztosította. 1024 Margit krt. 29/B. Tel.:325-0484***

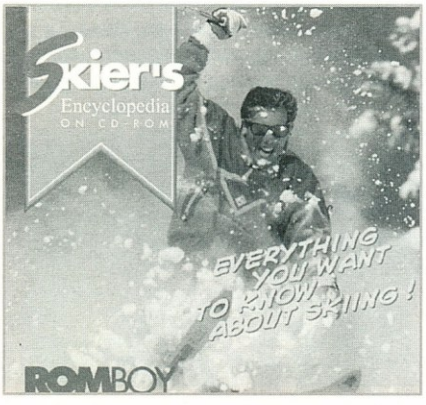
## Radio Active

Akiknek volt szerencséjük és annak idején láthatták 3DO-n a Twisted nevű játékos vetélkedőt, azok nagyjából ismerik, hogy milyen jellegű szoftverre számíthatnak. A vetélkedőben 4-en játszhatnak egymással egyszerre. A feladatunk nem lesz könnyű, hiszen a kérdések és feladványok mind-mind a zenével kapcsolatosak, éppen ezért csak 18 éven felülieknek és persze angolul jól

tudóknak ajánlhatom a kiadványt. Érdekessége a dolognak az, hogy zenei témáról szóló vetélkedőben természetesen a zenei kérdések illusztrálására a fülünket is próbára kell tennünk annak megoldására, hogy éppen mit hallunk. A Windows alatti játéknál mindössze az volt zavaró, hogy egy DX2-50 bizony már kevésnek bizonyult, hiszen hosszú percekig kerregtette a wincsit a játék. Ami viszont kifogástalannak mondható, az a design, hiszen egy majdnem tökéletes zsebrádió alakjában kapjuk meg a stuffot.

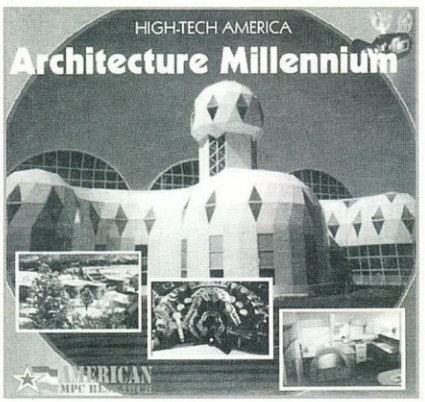
## Skies's Encyclopedia

Kétségtelen, hogy az egyik legkedveltebb téli sportág a sí. A sízés amerikai szerelmeseinek készült ez az enciklopédia, de egyes részeit gond




nélkül mi is hasznosíthatjuk. A CD három jól elkülöníthető részből áll. Az elsőben megismerkedhetünk a sízés alapjairól, valamint a továbblépés lehetőségeiről. A bemutatott animok segítségével elméletben megtanulhatjuk a különböző technikákat. Vigyázzunk azonban, hiszen a gyakorlat közben nem lesz velünk a gép, hogy megnézzünk egy kényesebb manővert. A második részt nem igazán tudjuk hasznosítani, hiszen ez Amerika minden területén ismerteti a sí szerelmeseinek lehetőségeit. Részletes bemutatást kaphatunk itt a síparadicsomokról, valamint az egyéb kiegészítő információkról. Az utolsó rész foglalkozik a sízés nélkülözhetetlen eszközeiről és kellékeiről. Megtalálhatunk itt mindent mi szem szájnak ingere, válogathatunk a különböző felszerelések közül, bár néha csak nézegetni fogunk, hiszen némelyik felszerelés valószínűleg egy vagyonba kerül.

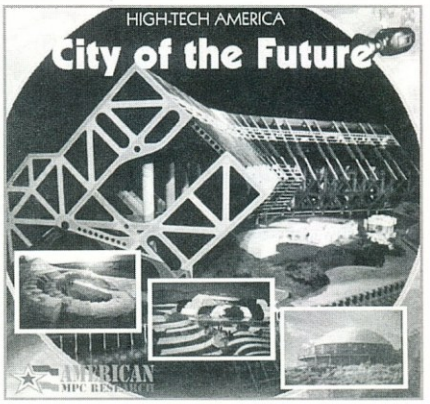
## Hi-Tech America




Utoljára egy sorozatot szeretnék ajánlani a CD GURU olvasóinak. A Hi-Tech America sorozat a műszaki és tudományos dolgok iránt érdeklődőknek készült, gazdag tárházát találhatjuk meg itt olyan információknak, melyeket máshol nem igazán tudnánk elérni. Mindegyik darab ugyanarra a keretprogramra épül fel, így a felinstallálással sem kell sokat törődnünk a sorozatban. Nagyon sok témakör létezik a sorozatban, íme ízelítőül egynéhány:

- Robototic Intelligencia
- City of the Future
- Space Stations
- Achitechture Millennium
- Life in Cosmos
- Future Cars

Mint láthatjuk elég széles körben jelentek meg már ilyen CD-k. A




kiadványokon általában 8-9 altémakörön keresztül taglalják a mondanivalót. Az információt természetesen nem csak a szöveges oldalak hordozzák, hiszen kiváló minőségű képanyagot és remek animációkat találhatunk minden témakör mellé. Jellemző a CD-kre, hogy megpróbálják mind teljesebben ismertetni az adott témakört, bár inkább szerintem az ismeretterjesztő elvek érvényesülnek a kiadványoknál, ami persze nem jelent hátrányt.

## Goggomobil & Co.

Utoljára egy érdekességet és inkább kuriózum számba illő CD-ről szólunk. A II. világháború környéki német autógyártásról készült ez a német nyelvű

CD, mely érdekessége, hogy a rajta lévő összes autó a kisebb kategóriából került ki. Ha megnézzük a képeket, akkor láthatjuk, hogy néha igen mókásak ezek az autók, azonban mindenképpen meghatározó műszaki alkotást jelentettek a saját korukban.

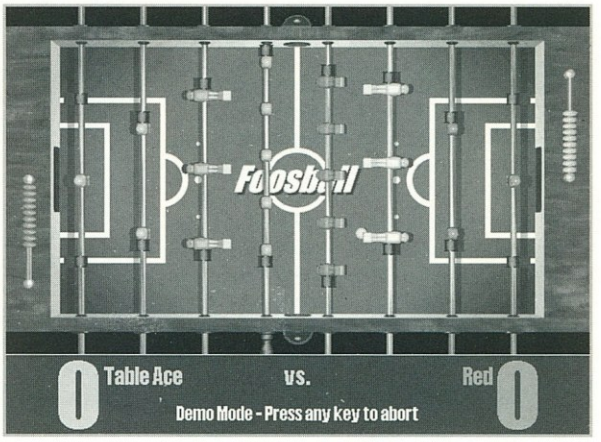
*Bear*

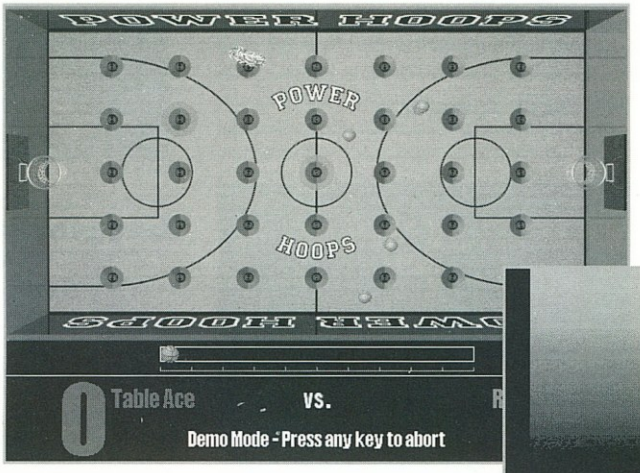
***Ezeket a programokat az Ecobit Kft. biztosította. 1077 Bp., Wesselényi u. 25. Tel./Fax: 322-9202***

# 3D Table Sport

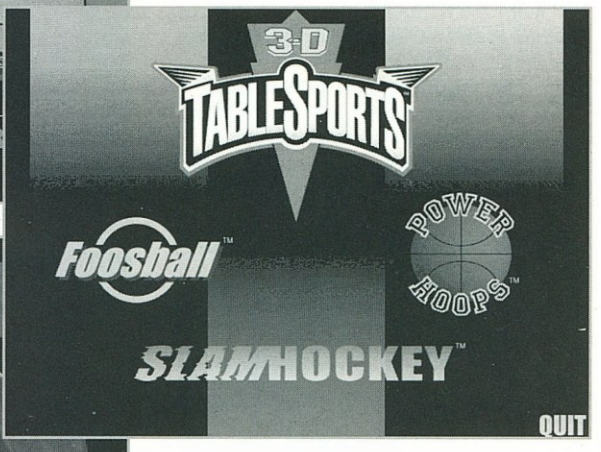
Azt hiszem mindannyian játszottunk már sportjátékokkal. Némelyik, el kell ismerni nagyon profi, még akkor is, ha a sportos dolgokat sokkal élvezetesebb a valóságban gyakorolni. A 3D Table Sports szintén olyan játékokat igyekszik a képernyőre varázsolni, amit az életben már megszerettünk. Az „idősebb" korosztályból szinte mindenki játszott pl. asztali focit. Milyen hangulata van annak! Igen ám, de ahhoz szorosan hozzátartozik a környezet zsivaja, szaga, az ellenfél tekintete, no és persze az asztal rángatása, a figurák gyors pörgetése, stb. Hogyan adhatná ezt vissza egy számítógépes játék? Mert azért valljuk be, a flipper is élőben az igazi! Szerencsére azonban játszhatunk bajnokságot, ami megmozgatja az emberben az egészséges versenyszellemet és ezzel már esélyt ad a játéknak, hogy megmutassa mit tud. Ugyanez a helyzet ha ketten próbáltok megmérkőzni egymás ellen. Ilyenkor hajlamos az ember elidőzni egy-egy kevésbé jól sikerült program mellett is. Kár hogy a demoban ezt nem próbálhatjuk ki!

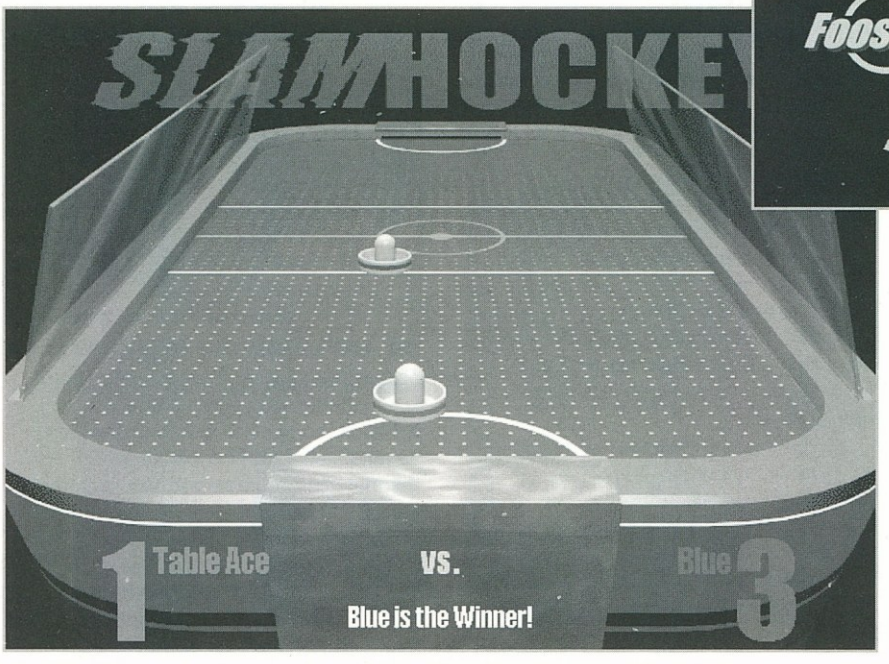
A 3D Table Sports fedőnév alatt három játékot találtok. A teljes verzióban mindháromnál választhattok majd, hogy egy vagy két játékossal kívántok játszani, vagy nekiláttok a bajnokság megpróbáltatásainak. Az ellenfelek kiválasztásánál többszintű erőpróbára is lesz lehetőség, ki-ki tegye a lécet a számára megfelelő magasságba. A Power Hoops esetében majd még további finomításokra is lesz alkalom; meghatározhatod a labdák számát és egy-két alapvető szabályt. Sajnos nem nagy durranás. Az asztali foci (Foosball) szerelmesei azt hiszem maradnak a fatáblájuknál, s nem hagyják cserben bajnok csapatukat e szimuláció kedvéért. A Slam Hockey viszont jó, érdemes is kipróbálni. Igaz ilyet a valóságban nem játszottam soha.




A sportjátékok kedvelői nagy valószínűséggel vagy a szívükbe zárják ezt a programot, vagy a „sose lássam" kategóriába sorolják. Igazán pont a demoban is játszható SlamHockey nyújt élvezetet, már ha élvezetnek lehet nevezni azt, hogy az ember őrülten és megszállottan támad az ellenfél kapujára



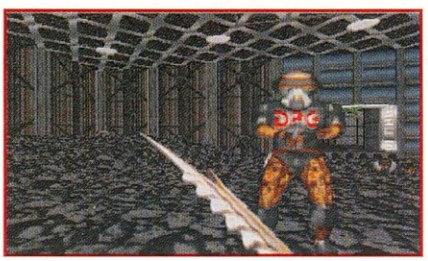




és minden egyes vesztett meccs után megfogadja, hogy ez lesz az utolsó próbálkozása, de aztán mégsem tudja abbahagyni, hiszen „a vereség tudatával nem hagyhatom abba", ha viszont átjutottam a következő szintre, akkor „nehogy már ne próbáljam ki"! Mi lesz a sorsunk ha ketten is játszhatunk?!?! Leülünk fél órára és napok telnek el észrevétlenül? Majd meglátjuk, addig is gyakoroljatok fiatalok!

*Lily*

# Greed

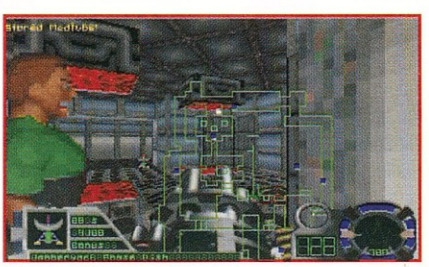
Eme remek progi a mostanában megjelenő tucattermékek körébe sorolható – tipikus dúm klón. 3D texturamap pálya – Hero megy, kezében stukker, lő mindenre ami mozog, felszed cuccokat, megkeres kijáratot, következő pálya, hero megy, kezében... Szóval a Greed esetében is valami hasonlóról van szó, ez a legelső látásra egyből lerí róla. A game-t egyébként szépen körítettek történettel történettel, minden pálya előtt kisebb litániát olvashat el az angolul tudó játékos. Próbáltak RPG elemeket is belecsempészni a játékba a kitalálók, de ez gyakorlatilag kimerül az 5 db



választható karakterben. Persze tényleg nem mindegy, hogy melyik figurát választjuk, hiszen mindegyik más tulajdonságokkal rendelkezik. Ennek alapvető megnyilvánulásai: haladási és fordulási sebesség, erőnlét (sebződés mértéke), felszerelés cipelése, stb. Szóval érdemes mindegyik karaktert kipróbálni, hogy melyik fekszik jobban (van egy ciberegirl is, akit eredetileg Home Entertainment célokra fejlesztettek ki – elég bitangul néz ki...). A pályákon találhatunk különféle stuffokat, amelyekkel tápolhatjuk magunkat, a térképező szerkónkat, stb. Na nyomás!

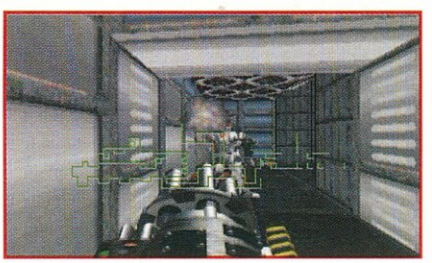
Grafika. Hát ez egy jó kérdés. Végül is nem olyan iszonyatos, csak semmi extra nincs benne. A teljesen szokványos kinézetű pályákon, teljesen szokványos ellenfelekkel kell ticsungolni, teljesen szokványos fegyverekkel, teljesen szokványos módon. Ticsung! -valahogy így. A pálya felépítése a Doom-éhoz hasonló, már ami a bonyolultságát illeti, de igazából alig van benne olyan fal,

amelyik nem 90 fokban csatlakozik a mellette levőhöz. Természetesen lehet le és fel nézni, de ez még mindig az a textúratorzításos módszer, amit legelőször talán a Heretic-nél láttunk. A padló nem csak vízszintes irányban terül el, hanem előfordul hogy valamelyik irányba lejt, sőt találkozhatunk furcsán mozgó plafonnal is. A textúrák felbontása és kinézete viszont elég gyengécske, kicsit összecsapott kinézetűre sikerült. Néha olyan LEGO-s hatás volt, bár ez más miatt is lehetett. Ugyanis az ellenfelek annyira G.I. Joe katona meg Transformers robot kinézetűre sikerültek, hogy már zavaró – bár lehet hogy csak én vagyok vájtszemű. Mindenesetre nem volt túl sok fantáziával megáldva a grafikus, aki alkotta őket.



Hangok. Hát erről nem sokat lehet mondani. Zene játék közben nincs, ahol meg van, ott is .s3m modult röfög le a hangkártya. A digi effektek viszont jópofára sikerültek, azt kell hogy mondjam, ez a játék legjobban sikerült része. A tehénember bőg(et), a gyíkember sziszeg, a fegyverek hangjairól nem is szólva – szóval teljesen baró.

Játékmenet. Az irányításról már írtam, hogy karakterenként változó. A játéktér mozgatása nekem leginkább a Cybermage-t juttatta eszembe, abban volt ilyen után darabos mozgás. Az ellenfelek sajnos itt sem a pontatlan kategóriába



tartoznak (a Doom-ban a katonák messzebbről néha mellénk lőttek), kicsit idegesítő, hogy három kilométerről is eltalálnak, mikor mi még csak egy tizenhat pixeles izét látunk. Egyébként az intelligenciájukat beállíthatjuk teljesen butára – ilyenkor egymásnak esnek, vagy okosra is – ekkor csak nekünk. Ami nem tetszett még, hogy mindig újrateremtődnek, még a legcsikkenebb fokozaton is – shit!

A térkép kicsit zavaróra sikerült, bár kétségkívül nem annak szánták – van normál álló (Doom) és van velünk együtt forgó is (Duke N. 3D). A felszedett stuffok használatától függően láthatjuk rajta a különféle ellenségeket (heat sensor), meg bonus cumókat.

Mit is mondhatnék végezetül? Hát aki akarja nézze meg, mert nem olyan iszonyatos, aki meg a dúmot veszi etalonnak, az úgyis csak fukkózni fog rá.

*SAKMAN*

# Normality Inc.

A Gremlin cég nem igazán a kalandjátékairól híres. Fő erősségük az ugra-bugra játékok terén mutatkozik meg. Az egyik legismertebb karakterük Zool, a hangya ninja. Most mégsem a bátor bogár legújabb kalandjait ismertetném, hanem egy kicsit komolyabb anyagot szeretnék a tisztelt olvasótábor figyelmébe ajánlani. Karácsony előtt néhány héttel jelent meg a Gremlin cég új rendszere, amelynek segítségével képesek voltak létrehozni a Fatal Racing nevű autóversenyt. Nos ha már elkészítették ezt a 3D engine-t, úgy gondolták kár lenne parlagon hevertetni.

Így született meg a Normality INC. ötlete. Ez a program nem más, mint egy grafikus kalandjáték 3D környezetben.

Volt már néhány hasonló próbálkozás az elmúlt néhány évben, de azok nem igazán arattak osztatlan sikert. Gondolok itt elsősorban az Under the Killing Moon-ra. Ott is hasonló környezetben kellett tevékenykednünk, de az átvezető részek béna digitalizált filmekből álltak. A Gremlin háza táján szerencsére nem szerethetik túlságosan az interaktív múvikat, nem is raktak az új játékukba egy képkockát sem. Helyette inkább rendereltek egy kicsit, de olyan minőségben, hogy az valami fantasztikus.

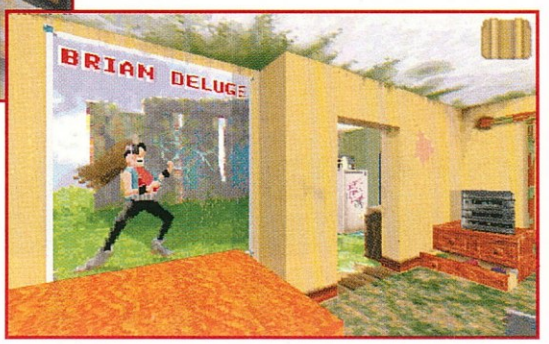
Sok átvezető animációt láttam már életemben, de a Normality-ban látottak a legjobbak közé tartoznak. Egy kis probléma azért akad a mozgatással. Már a Fatal Racing-ben is tapasztalhattuk, hogy nem igazán volt optimalizálva a program korunk jellemző hardvereire. Bár Rainbird barátom esküdözött rá, hogy nála elég jól futott a program, nálam azért néha meg meg állt tölteni egy jóízűt a winchesterről. Remélem, hogy ezt a kis problémát ki lehet majd küszöbölni egy nagyobb méretű cache program beiktatásával.

Ez az apró zavaró momentum azonban nem vette el a kedvemet a dologtól, úgyhogy lelkesen láttam neki a demo tesztelésének.

A történet kezdetén a főhős elmeséli a sanyarú életét ebben a szomorú városban. Egy ideig nem is volt semmi baja a hatósággal, de egy komor estén dúdolni merészelt egy vidám dallamot. Ezt

a helyi yard nem nézhette tétlenül, így hamarosan a dutyiban találta magát a fiú. Egy egész héten át benn tartották szegényt, a végére már tiszta idegrángás lett a srác. Az utolsó nap reggelén ismeretlenek egy lázító hangnemű cetlit dugtak be az ajtaja alatt. A szövegben az állt, hogy ha változtatni akar a sivár életén, akkor álljon munkába és keresse meg a gyár területén tevékenykedő ellenállási csoportot. Az aláírás egyszerűen annyi volt, hogy egy jóakaró...

A probléma csak ott kezdődik, hogy egy kopót állítottak az ajtaja elé, aki minden percben beordít, követelve, hogy kapcsoljuk be a TV-t. Az ágyon található távirányítóval be is kapcsoljuk, de a dolog nem ilyen egyszerű. Az a fránya infrakapcsoló úgy lett megkonstruálva, hogy 10 másodpercenként meg kell nyomni a gombot, hogy bekapcsolva maradjon a TV. A probléma megoldását egy helyes kis bólogató madár jelentette. Ha letesszük a távirányítót a TV elé és fölé




rakjuk a madarat, akkor a játék csőre pontosan 10 másodpercenként fog lecsapni az indítógombra.

A kijutás az ablakon ezek után már gyerekjáték. Sajnos a demoban csak ennyit tudunk játszani, a program többi részéhez meg kell vennünk az eredeti játékot. Én most abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy nem kell várnom még egy hónapot a kész verzió megjelenéséig. A Gremlin cég jóvoltából sikerült megszereznünk egy béta tesztverziót, így a következő PC GURU-ban már remélhetőleg egy teljes leírással tudunk szolgálni.

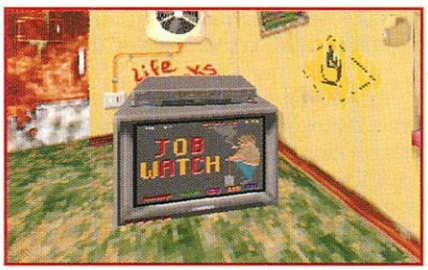
A kész játék mérete szerencsére nem fogja meghaladni az egy CD-t, bár az az egy korong azt hiszem, hogy csurig tele lesz. Az egész game hangulata engem leginkább a Little Big Adventure-re emlékeztet. Ott is egy igen sivár világban kell megmentenünk az emberiséget az elszürküléstől. Ám Twinsen és a Norm. INC. főhőse között semmiféle egyéb hasonlóság sincs. Az igazat megvallva az egész egy kicsit gusztustalan. Már nem a játékra gondolok, hanem a benne található poénokra és helyszínekre. A készítők nem találtak semmi kivetnivalót abban, ha a főszereplő kidumpolja a vacsoráját a szőnyegre. Úgy látszik szerettek volna egy polgárpukkasztó stílust létrehozni, ami azt hiszem, hogy sikerült is nekik. Jómagam egy kicsit konzervatívabb vagyok ennél, de szerintem Mad Dog Jon zabálni fogja ezt a játékot.

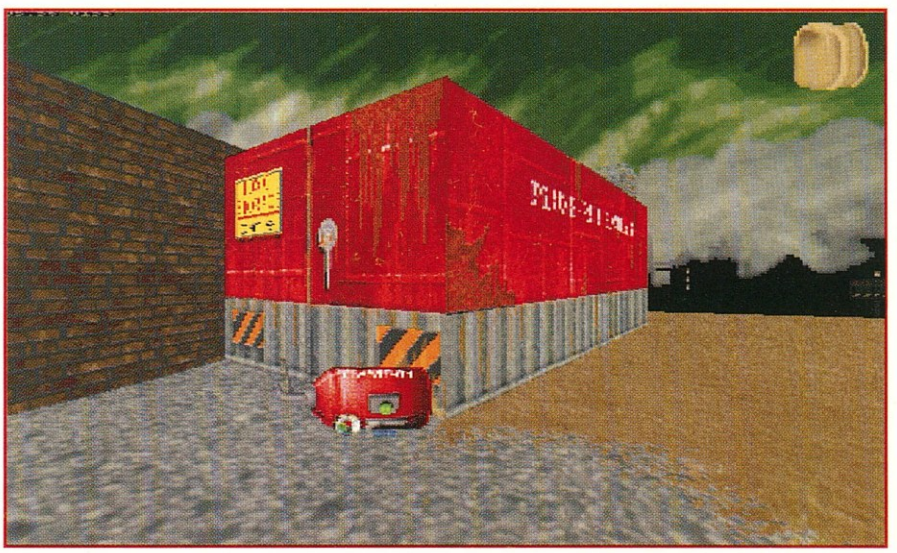
(Belőlem egyébként nem szabad kiindulni, én még a Beavis & Butthead-et sem szeretem.) A lényeg az, hogy aki nem szereti a disznó és gusztustalan látványt, az jobb ha egy kevésbé naturalista játékkal kezd el játszani.

A program kezelését szerencsére nem bonyolították túl. Jobb klikkre előjön egy menü (a la Full Throttle), ahol 5 féle dolgot csinálhatunk a főhőssel. A jövő kalandjátékai szerintem ezzel a rendszerrel fognak működni, bár ez egy kicsit a nehézség rovására fog menni. Én inkább elpiszmogok a Monkey Island vagy a DOTT hagyományos szövegeivel, hiszen ott egy teljesen idióta próbálkozás hatására is fergeteges poénokkal lep meg minket a gép. Az idők változásának azonban nem lehet ellenszegülni, tény és való, hogy jóval kényelmesebb ez a rendszer.

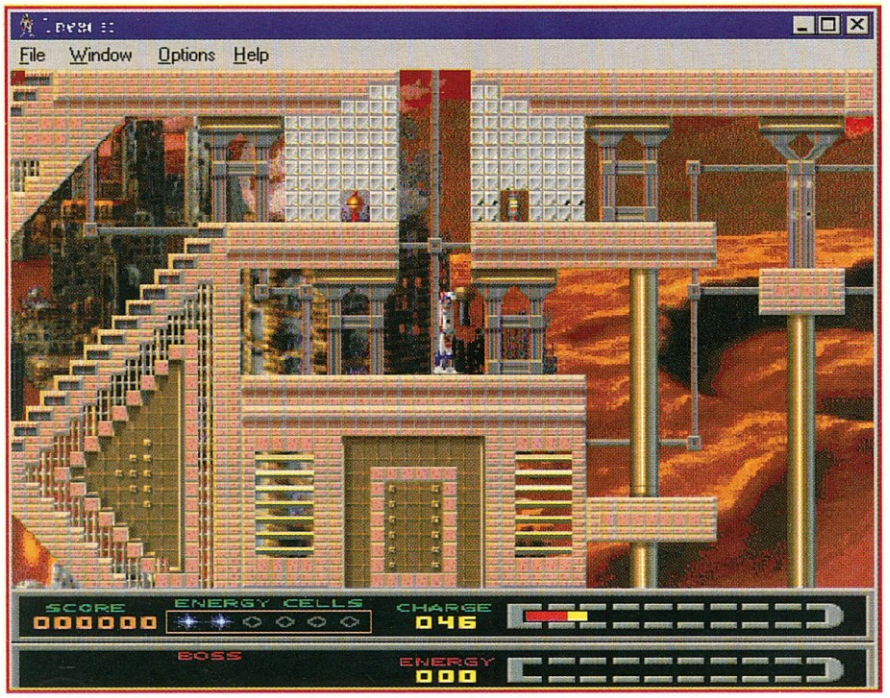
Ha jól emlékszem, akkor a grafikáját még nem dicsőítettem a tényleges játéknak. Nagyon szép SVGA grafikát kapunk játék közben, bár a közeli vizsgálódásoknál bizony még mindig elég pixeles a kép. Ezen sajnos nem igazán fognak tudni változtatni a programozók a közeljövőben, bár azt hiszem, hogy ez a tény kevés embert zavar. A Normality tehát egy egészen különc kalandjáték, amit már csak ezért a tulajdonságáért érdemes kipóbálni. Fogjuk fel úgy, hogy ez egy ígéretes próbálkozás, miként lehet átültetni a kalandjátékokat DOOM környezetbe. Aztán gondoljunk bele a lehetőségek végtelenjébe és lelki szemeink előtt felrémlik egy Duke Nukem 3D és a Discworld keresztezése...

*Mocsy*



# Thexder




megemlítem, hogy a játék kizárólag Win 95 alatt hajlandó működni, mely valószínűleg erősen befolyásolja majd a használók körét, azonban a játék azon kevés alkotások közé tartozik, mely már elég normálisan néz ki a Win 95 ellenére is. Az más kérdés, hogy simán meg lehetne írni a játékot DOS alá is, mert semmi olyat nem tartalmaz, ami igazán különlegessé teszi, azonban ez már valószínűleg a magasabb érdekek szférája.

Nos, Thexder barátunkkal 5 féle nehézségi szinten játszhatunk. A legkönnyebb szinten a kilövendő ellenfelek védelmét 1/3-ára csökkenti a program, de ez az érték már a második szinten már teljes értékű. Innen kezdve már csak nehezítésekkel találkozhatunk az ötödik szintig, ahol már rendkívül kevés lőszerrel kell megoldanunk a lehetetlennek látszó feladatokat. Ellenfeleink itt már rögtön agresszívan támadnak, valószínűleg visszasírjuk majd az első nehézségi szint könnyed kacsavadászatát.

Szerencsére azért nem fegyvertelenül lépünk a bolygó felszínére, hiszen a Thexder alapfelszereléséhez hozzátartozik egy lézer is, mellyel könnyedén(legalábbis a pályák elején) meg tudjuk oldani a ránk váró feladatokat. Az érdekesség akkor következik amikor találunk új fajta

fegyvereket, illetve amikor szintet lép robotunk és fel tud venni új alakot. Háromféle alakban tud létezni a Thexder.

Az első forma a már jól ismert robot forma. Ilyenkor hagyományos emberszerű járással mozgunk, és ennek megfelelően is tudjuk megoldani a ránk váró terepakadályokat.

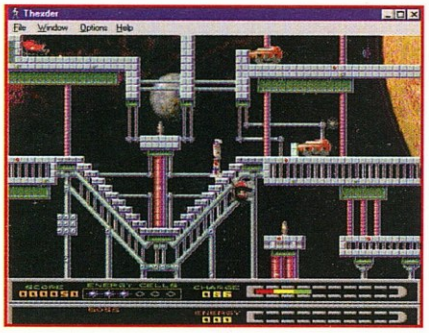
054-ben a galaxis válságban szenved. A válság okozója a központi galaxisirányítás elégtelensége miatt megnövekedett bűnözés. Az egyes bolygók irányítása alá tartozó rendőrség és egyéb human rendfenntartó erők már nem bírnak a felgyülemlett erőszakkal, így más utat kellett találni a megoldásra. Az ISF (Interplanetary Security Force) kutató bázisa összefogott a még központ barát kutató intézetekkel, és két év fejlesztéseként megalkották az új rendfenntartó erő, a THX sorozat első darabját, a THX-DR112-t, amit becenevén csak Thexder-ként emlegettek. Ez a rendkívüli képességekkel megáldott robot rendelkezett mindazokkal a tulajdonságokkal, amik elegengedhetetlenek voltak a rendfenntartáshoz.

A következő probléma amit meg kellett oldaniuk a kutatóknak, az az irányítás volt, hiszen a Thexder nem rendelkezett önálló, minden problémára megoldást találó elektronikus aggyal, csak human pilóta irányításával tudott működni.

A megoldást csak 3 évvel később sikerült kidolgozni a PRM-TC169 képében, amit Primus Tech-nek neveztek el a kutatók. A Primus egy elektronikus agy volt, mely képes volt irányítani a rá bízott elektronikus teremtményeket. Sajnos egy biztonsági hiba miatt a korán saját öntudatára ébredt Primus kiszabadult és elfoglalta a Terra Nova nevű bolygót. Könnyedén módosította a bolygó védelmi rendszerét. A bolygón fellelhető technikai eszközöket módosította, vagy éppen újakat teremtett a védelme érdekében. Az általa módosított eszközöket csak Techies-ként emlegette mindenki.

Az ISF vezetése döntő lépésre szánta el magát amikor elrendelte, hogy a fellelhető legjobb pilóta irányításával induljon el az eredeti Thexder modell, és semmisítse meg a kiszabadult Primust.

A hosszúra nyúlt bevezető valószínűleg jól körvonalazza, hogy mi vár ránk a Sierra új játékában, azonban látni fogjuk majd a későbbiekben, hogy nem egyszerűen egy lövöldözős játékról van szó. Mielőtt elkezdenénk belemélyedni a kalandba




A második forma már érdekesebb, hiszen itt egy űrrepülővé morfolódik át a robot. A repülő igen kényelmes (bár ezt a legnehezebb irányítani), szinte mindenhova eljuthatunk vele.

A harmadik forma egy tank, mely igen korlátozott fegyverkészlettel rendelkezik, azonban néhány pályát csak az ő segítségével tudunk megoldani.

Apropó fegyverek. A széles arzenálban a következőket találhatjuk(zárójelben, hogy melyik formában tudjuk használni):

Laser (RP), Fireball (R), Grenade (R), Asp Missile (R), Devastator Missile (R), Thermal Bomb (RPT), Plasma Bomb (T), Fan Fire Laser (P)

Mint láthatjuk, a legjobban kihasznált forma a roboté (R), míg a repülő (P) és a tank (T), csak speciális feladatokra használható eredményesen.

Kezdeti lézerünket a pályán elszórva található kis kupacokból pótolhatjuk. Találhatunk itt mindenféle dolgot, bár csínján kell velük bánni, mert egy nagyobb hatású eszköz minket is sebezhet a rossz használat esetén. A Weapons ablakban jelölhetjük ki, hogy mi legyen az elsődleges fegyverünk. Ha a jobb gombbal jelölünk ki egy fegyvert, akkor az másodlagos fegyverként üzemel és a + gomb lenyomásával válthatunk át rá. Egyébként a * és a - billentyű szolgál a transzformálásra, persze csak hamár megkaptuk erre a lehetőséget.

Természetesen extra dolgokat is találhatunk a pályákon, melyek a következő kategóriákba sorolhatók:

**Jet Pack:** egy bizonyos ideig gyorsabban mozgunk

**Energy Cell:** Az energia cellák feltöltése. Mivel erről megy a pajzsunk, így nem árt igénybe venni.

**Teleporter és Jump Boots:** vagy teleportálni tudunk egy új helyre, vagy csak nagyobbat tudunk ugrani.

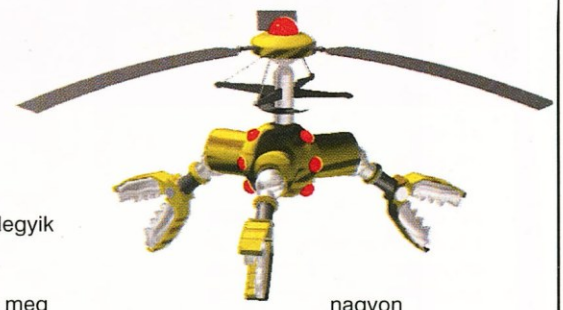
**Armor:** 4 fajta armor létezik, mindegyik más színnel veszi körül a robotot, és persze más a hatásuk is.

**Views:** különböző extrákat mutat meg a gép (pl. teljes térkép), azonban csak időleges a hatásuk.

A játék ablakos megoldásának köszönhetően csak azokat a részeket jeleníthetjük meg, amelyekre nagyon szükségünk van. Nagyobb felbontáson játszva (én 1024x768-on próbálkoztam) persze kint lehet hagyni az ablakokat, hiszen nem zavar bele a játéktérbe.

Sajnos a demo csak abszolút low felbontáson volt hajlandó működni, gondolom ez az egyik korlátozás benne. Azért kíváncsi lennék rá, hogy High felbontáson hogy megy, ugyanis még így is voltak gondok a teljes képernyőre való kihúzáskor P100-on!

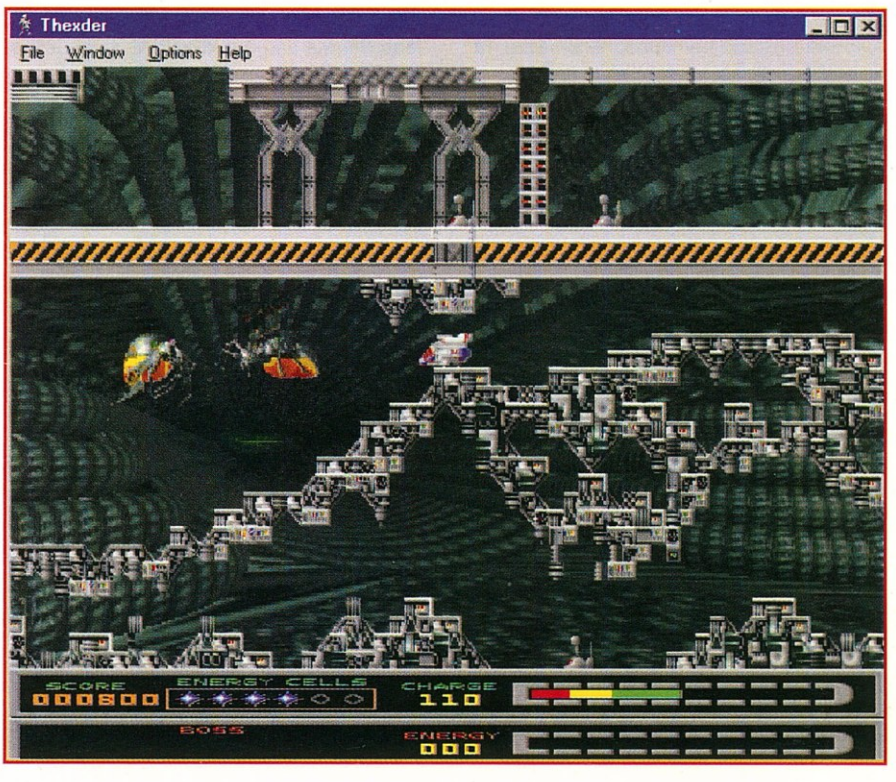
A teljes játék egyébként 50 pályát tartalmaz szintenként, így nem valószínű, hogy hamar végig lehet játszani. Egyébként rájöttünk a tesztelés során egy



nagyon érdekes dologra. A demoban is működik már a Network opció, így lehet egymás ellen is játszani. Azonban ha nem vagyunk összekötve senkivel, akkor is berak a gép egy pályára, amelyet egy véletlen szám beírásával lehet megkreálni. Ha szerencsénk van (a esetek 50%-ában), akkor egy eddig még soha nem látott részre kerülünk.

Ideje lenne így a vége felé egy értékelést is írni. Azon kívül, hogy hosszú játéknak valószínűleg egy kicsit unalmas a Thexder, valószínűleg az egyike azon Win 95-ös játékoknak, mely már nem csak a Microsoft szorításának következménye, hanem egy valóban ígéretes fejlesztés. Az persze más lapra tartozik, hogy valószínűleg DOS alatt sokkal gyorsabbra meg lehetet volna írni, de hát ez egy más tészta. A grafikai kidolgozottság megfelelő volt, akik szereti a mütyür játékokat, azoknak valószínűleg jó időtültés lesz.

*Bear*



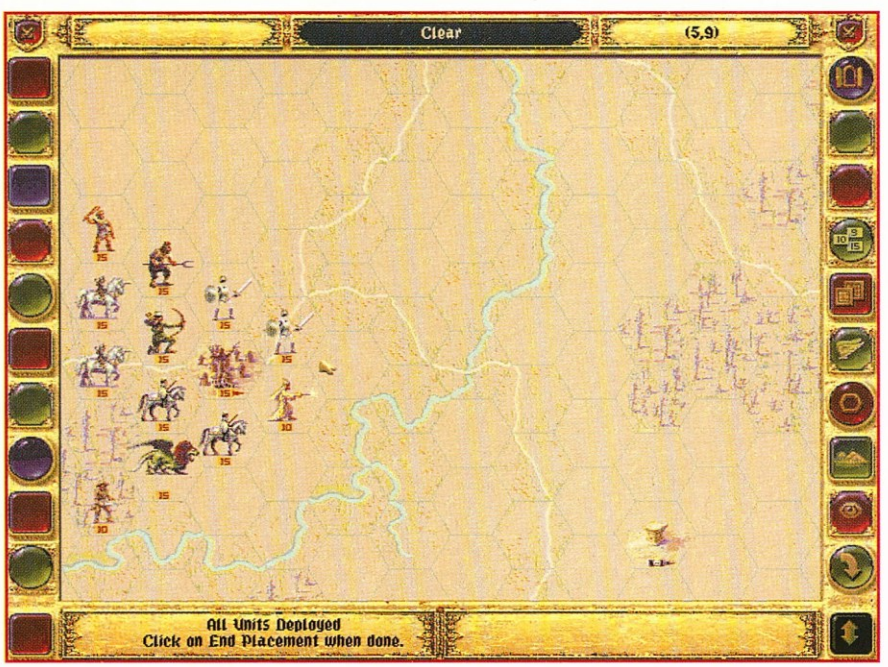
# Fantasy General

Nem igazán tekinthetek vissza nagy stratégiás múltra. Régebben sokkal jobban kedveltem az RPG-ket és a szimulátorokat. Azonban változnak az idők, s velük együtt változom én is. Három stratégia játék változtatta meg a hozzáállásomat alapvetően ehhez a stílushoz. A Dune 2, a Battle Isle 2 és természetesen a Panzer General. Ezek voltak azok a programok, amelyek véglegesen elindítottak a romlás útján. Sokan nem értik, hogy mit is lehet szeretni ezekben a programokban. Ők csak annyit látnak, hogy egy térképen tologatok néhány tankot és katonát, s megpróbálom az ellenfél városait elfoglalni.

A dolog szépsége nem a grafikában rejlik, hanem a tudatban, hogy sikerülhet legyőzni a számítógépet egy elképzelt szituációban. Meg kell azonban különböztetnünk kétféle stratégia játékot. Az egyik csoportba tartoznak azok a programok, amelyek valós idejű harcot alkalmaznak (Dune 2, Warcraft, Command & Conquer). Ezek a játékok inkább a gyors egérkezelésünket teszik próbára és nem a stratégiai érzékünket. Mit is csinálunk az ilyen típusú programokban? Összegyűjtünk egy hatalmas sereget és nekirontuk az ellenfél még nagyobb seregének. Sokat nem tudunk változtatni a csata kimenetelén, mindig az fog győzni akinek nagyobb sereget sikerült összetoborozni rövidebb idő alatt.

A másik stílust két játék reprezentálja igazán. A Battle Isle 2 és a Panzer General a körökre osztott harctípust alkalmazza. Itt az ember már sokkal jobban ki tudja használni az egységeiben rejlő lehetőségeket. Egy jó stratégia programban pedig szerintem ez a legfontosabb. Éppen ezért örültem meg, amikor meghallottam, hogy a Panzer General-t átültették fantasy környezetbe. Végre a fantasy stratégia, amelyik nem a valós idejű harcot favorizálja.

Remélem a Panzer szériát nem kell már senkinek sem bemutatnom, bár az Allied General-t a múltkor egy kicsit lehordtam a sárga földig. Igaz, hogy azóta a RAM-ok mennyisége megduplázódott a gépemben, így már egészen kellemes lett az a program is. Szívemet és lelkemet mérhetetlen nyugalom töltötte el, amikor megláttam a demot és az simán, s kellemesen gyorsan futott is DOS alól. Úgy látszik fogtak az átkaim, kirúgták a Windows-os fejlesztőket.




Félre a tréfával, természetesen lehet Win95 alól is futtatni a programot, de minek. A DOS verzió 8 MB RAM-mal és egy DX2-50-es processzoron kitűnően futott, nem is szabadna nagyobb gépre fejleszteni egy ilyen kaliberű programot. Ebben a rövid kis demo-ban két scenario-t játszhatunk egy mágus parancsnoksága alatt. Egyelőre még nincs hír arról, hogy lesznek e más parancsnokok is, de az SSI-től minden kitelik.

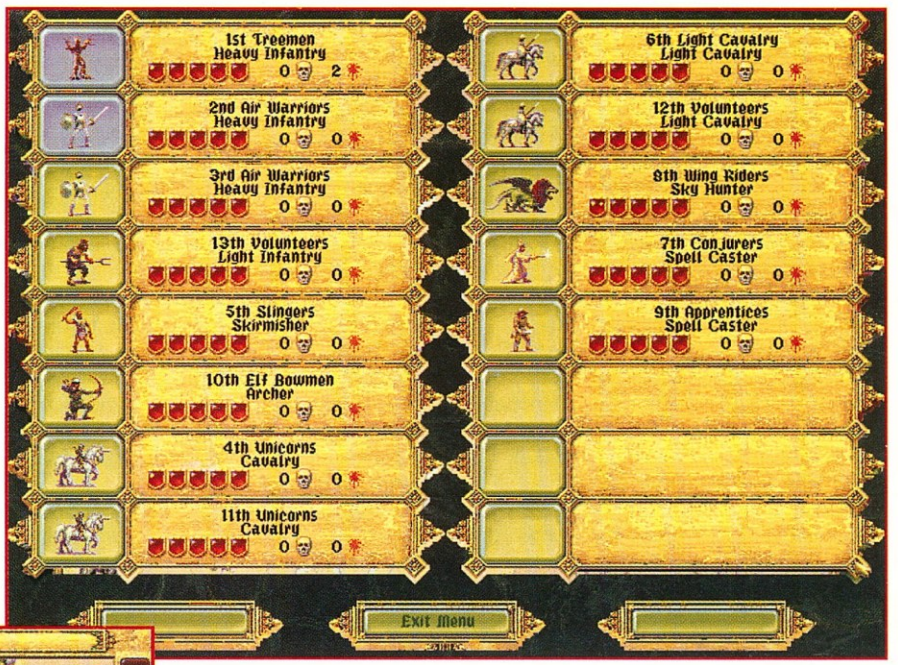
Szerencsére nem elégedtek meg a PG lekoppintásával, a fantasy környezethez illeszkedő, új elemeket is belevittek a játékba. Az egyik ilyen legötletesebb újítás az egységek kifejlesztése. A zsákmányolt aranyból egy bizonyos részt elkülönítünk a csapatok fejlesztésére. Minden küldetés előtt lehetőségünk lesz beállítani, hogy milyen ütemben fejlesszenek ki új csapatokat. Ha például a fejünkbe vesszük, hogy nekünk abszolut nincs szükségünk könnyűgyalogságra, akkor a rájuk szánt összeget átirányíthatjuk a varázslóképzésre. Ennek eredményeként mi dönthetjük el, hogy milyen stílusú csapatokkal lesz érdemes a háborút megvívnunk.

Egy település elfoglalásakor nem feltétlenül lesz a zsákmány arany. Könnyedén előfordulhat, hogy a

zsákmány egy kellemes kis varázstárgy lesz, ami nagyban megnöveli a megtaláló valamelyik alaptulajdonságát. Így tehát nemcsak a csapatok egyedi jellemzőit kell fejben tartanunk, hanem azt is, hogy milyen varázstárgy található nála.

Kellemes meglepetés volt még az is, amikor egy templom elfoglalásakor egy elvadult barbár horda csatlakozott a hadseregemhez. Ott is maradtak egész végig, az ork hordák legnagyobb bánatára. Minden karaktert megtekinthetünk egy kellemes kis ábrán, amiből kiderül miféle lénnyel is van dolgunk. Ebben a demoban sajnos csak egyféle ilyen ábra található, de a véglegesben 120 féle skiccet fogunk találni. Igen, körülbelül ennyi fajta lény lesz a játékban, akikkel gyilkolászhatunk.

Öt nagy hadjáratban vagy világban tevékenykedhetünk. Ebben a részben a jófiúkat fogjuk győzelemre vinni, bár nem



két részt a vége felé már én is csaták nélkül játszottam, pusztán időmegtakarításból. Ez azonban nem menti fel az SSI-t a lustaság vádja alól. Iszonyú jó csatákat lehetett volna létrehozni fantasy lényekkel.

Sajna még nincs semmiféle információnk arról, hogy mikor is fog megjelenni a végleges verzó, nagyon remélem, hogy még jóval a vizsgaidőszak előtt eltölthetek vele néhány kellemes hétvégét.

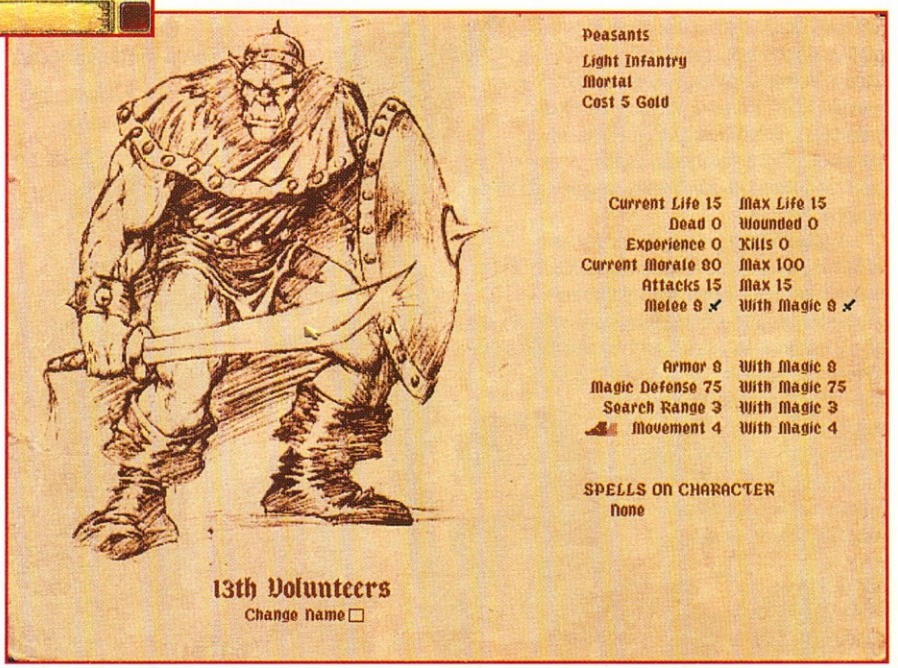
Addig is, hogy ne unatkozzak, győzelemre vezetem a Vörös Hadsereget a német betolakodókkal szemben. Bár ahogy elnézem a két fegyverzet közötti különbségeket, ez nem is lesz olyan sétagalopp, mint ahogy vártam.

*Mocsy*

lennék meglepve, ha egy fél éven belül kijönne a Fantasy General 2, ahol az Árnyékkirály gonosz erőit kell győzelemre vezetnünk. Természetesen itt is lesz olyan része a csapatunknak, akik velünk fognak tartani újabb világok felszabadítására, de persze lesznek olyanok is, akik köszönik szépen, nem akarnak tovább harcolni.

Újdonság még az is, hogy megszűnt a supressed mód, a helyét a sebesültek váltották fel. Minden támadás során lesz néhány halottunk és sebesültünk. A halottakon sajna már nem tudunk segíteni, de a sebesülteket egy kis pihenéssel (reinforcment) újból harcképes állapotba tudjuk hozni.

A program legnagyobb hátrányát sem szabad elhallgatni. Ki tudja miért, de elhagyták azokat a hangulatos kis csatajeleneteket, amelyek annyira feldobták a Panzer-t. Ez szerintem óriási hiba volt, bár az igazat megvallva, az első



# Toy Story

Disney produkciói mindig is valami kimagaslót, valami extrát jelentettek, azonban a Toy Story mindezeken túltesz. Úgy gondoltuk, mivel enyhén van számítógépes vonzata a filmnek, mi is ejtünk néhány szót róla. Azok számára akik nem látták még a filmet, következzen néhány sorban a story.

A JÁTÉKHÁBORÚ két főhőse Woody és Buzz, a két riválisjáték. Woody, a felhúzható beszélőgéppel felszerelt cowboy-rongybaba a hatéves Andy kedvenc játéka. Kiváltságos helyzetéből kifolyólag ő a gyerekszoba lakóinak főnöke – rá hárul a feladat, hogy ráncba szedje a rakoncátlan társaságot, elsimítsa az ellentéteket a féltékenykedő játékok között. Mikor azonban megérkezik a „zűrlény", és Woody vezető pozíciója veszélybe kerül, a köztiszteletben álló cowboy egyszerre elveszíti híres magabiztosságát. A „zűrlény" nem más, mint egy új játék, nevezetesen Buzz Lightyear, a hipermodern csillagharcos-akciófigura. Woody elképedve látja, hogy Buzz nem csak Andyt sajátítja ki magának, de a játékok körében is nagy sikert arat. Woody agyafúrt tervet eszel ki, hogy megszabaduljon Buzztól, de a merénylet rosszul sül el, és az ellenfelek (nem éppen édes) kettesben magukra maradnak a veszélyekkel teli Kinti Világban. A Pizza Planéta nevű űrbázis-étteremben rábukkannak kis gazdájukra – balszerencséjükre azonban nem Andy veszi észre őket, hanem Sid, a rettegett szomszéd gyerek. A szadista hajlamú fiúcskáról köztudott, hogy katonásdi címén néha felrobbantja játékait, vagy szétszedi őket, hogy alkotórészeikből „mutáns" torzszülötteket állítson össze. Sid karmai közé kerülve Woody és Buzz kalandjai hátborzongató fordulatot vesznek. Sid és kutyája, Scud „vendégeként" a két riválisvégre valóban egymásra talál.

A játékháború nagyon érdekes véleményeket vált ki az emberekből. A számítógéppel kicsit is foglalkozók értékelni tudják a film készítésének körülményeit és könnyen hozzászoknak a cyber valósághoz, át tudnak állni egy más szemléletű film nézésére. Ha azonban rendes filmként nézzük a produkciót (nagyon sokan sajnos ebbe a hibába esnek, hogy nem tudnak elvonatkoztatni a film általános dolgaitól), akkor bizony csalódni fogunk, hiszen hiába jelent kimagasló számítógépes attrakciót az alkotás, bizony életszerűségben meg sem közelíti a valóságot. Bár kimondottan ez nem is volt célja az alkotóknak, szerintem néhány helyen igencsak megközelítették az igazi életet. Nekem személy szerint a katonák mozgása és viselkedése (pl. a virágcserépben) tetszett, ha a katonákra ráfeszítenénk egy embertexturát, bizony nem sokban különböznének az eredetitől. Mindenesetre szerintem érdemes megnézni a moziban, hiszen minden számítógépes, attól függetlenül, hogy foglalkozott-e a valóság modellezésével érdeklődik a terület iránt.

Végezetül következzen egy pár adat a filmről, hogy mindenki lássa, hogy milyen gigászi munka volt az elkészítése.

### Adatok, érdekességek

#### A film

- Komputeres képkockák száma: 110 064.
- Snittek száma: 1561.
- Felhasznált modellek száma: több mint 400.
- Maximális heti teljesítmény: 3,5 perc kész animáció.

#### Woody

- A figurát 52 865 soros modellprogram írja le.
- Woody modellje 712 animációs változót tartalmaz.
- az arca 212-t, a szája 58-at.
- 15 shader és 26 textúra-minta szerepel rajta.

#### Buzz

- 34 864 soros modellprogram írja le.
- 700 animációs változót tartalmaz.
- 10 beépített fénnyel rendelkezik.
- 189 textúramintát használtak hozzá (továbbá még 450-et a kopásokhoz és piszokfoltokhoz).

#### Modellezés

- A film több mint 400 modelljét (köztük a 76 karaktermodellt) 22 technikai vezető készítette el.
- A film modelljei összesen 4,5 millió sor (270 megabyte) terjedelműek.

#### Shaderek

- A produkcióhoz 1300 shadert írtak, valamint kb. 2000 textúramintát, melyek többségét digitálisan rajzolták, egy részét viszont letapogatóval digitalizálták.
- Andy hajának shadere készült a leghosszabb ideig: 9 hónapig.
- A filmhez 32 épületet terveztek.

#### Világosítás

- Az egy snitten belül használt legtöbb fényforrás száma: 32.
- A legérdekesebb világosítási effektus: 5 fény csillan meg csak Krumplifej fülén.
- Bo Peep porcelán felületére és Buzz sisakjára külön eljárással vitték fel a tükröződő képeket.

#### Renderezés

- A kész képek tárolásához szükséges kapacitás: 500 gigabyte.
- A film és minden hozzá tartozó információ tárolásához szükséges kapacitás: 1 terabyte (1 billió byte).
- Egyetlen képkocka renderelése min. 45 percig, max. 20 óráig tartott.
- A Pixar renderfarmján működő 110 komputer napi 24 órában dolgozott.

#### Kamera

- A JÁTÉKHÁBORÚ csúcstechnológiás műhelyében az animációhoz használt ceruzatesztekről a felvételeket egy 1912-es Mitchell kamerával készítették, amellyel annak idején némafilmeket forgattak.

*Bear*

# PC CD

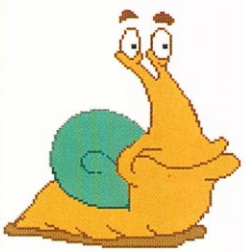
## CLUB KoBaK

Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

*HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!*

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

## SIERRA COMPO

Ebben a hónapban a SIERRA nyújtott segítséget abban, hogy nyerjetek, ugyanis 5 db – a rejtvényben szereplő – játékot sorsolunk ki a helyes megfejtést beküldők között.

1. Melyik SIERRA játékból valók a figurák?
2. Milyen operációs rendszeren fut?
3. Az Escarpa világon hány puzzledarabot kell összegyűjteni?
4. Mit kell a csigáknak adni?

Megfejtéseket a GURU Magazin címére küldjétek
1399 Budapest, Pf. 701/765

A borítékra ne felejtsétek el ráírni SIERRA COMPO!

## TOY STORY COMPO

**Gondolom láttátok a borítón szereplő képet, ami a TOY STORY című film egyik izgalmas jelenetét ábrázolja. Azt is mindenki tudja, hogy ez a gyönyörű film teljes egészében számítógéppel készült. Mivel mindannyian nagy számítógép-mániások vagyunk, és a film is nagyon tetszett, ezért úgy gondoltuk, hogy kisorsolunk néhány TOY STORY-s ajándékot. Persze ezért meg kell dolgozni, azaz meg kell válaszolni a következő néhány kérdést:**

**1. Ki volt a kedvese Woody-nak?**
**2. Sorolj fel öt szereplőt a játékból (Woody-n és Buzz-on kívül)!**
**3. Hány képkockából áll a teljes film?**
**4. Mi volt Buzz legnagyobb bánata?**
**5. Mi volt Sid pólóján?**

**Megfejtéseket a GURU Magazin címére küldjétek:**
**1399 Budapest, Pf. 701/765**

**A borítékra ne felejtsétek el ráírni:**
**TOY STORY COMPO!**

**Játékdemok:**

Absolute Zero
Across the Rhine
Azrael's Tear
Bad Mojo (W)
Battleground Ardennes
Bermuda Syndrome
Black Knight: Marine Strike Fighter SE
Caribbean Disaster
Comix (Win95)
Command & Conquer
Conquest of the New World
Cyberia 2
Descent 2
Doom 95 (W95)
Earthworm Jim 2
Erachacha
Fantasy General
Fighter Duel
Flixmix
Full Metal Jacket
Gearheads
Gemstorm (W)
Havoc (Win95)
Ice & Fire (Win95)
In Pursuit of Greed
KnightMoves (Win95)
Marty Mouse (W95)
Normality
PBA Bowling (W95)
Pinball Wizard 2000
Pinball World
Power Dolls
Putty Squad
Rayman
Rise of the Robots 2
Sensible World of Soccer
Shockwave Assault (W95)
Silent Thunder (W95)
Skyborg
Star Rangers
Steel Panters
Super Stardust
Table Sports
Take Your Best Shoot
Tank Commander
Terra Nova (W95)
The Antagonizer
The Dame was Loaded
Thexder (Win95)
Tohsinden
Virtual Snooker
WarWizard 2
Wiplash
Xenophage

**Shareware játékok:**

3D Pitfall
Alphaman
Antiquity
Avenger (Windows)
Burnt Rubber
Chest (Win95)
Clyde's Revenge
Conquest
Cyber Dogs
Cyril Cyberpunk
D Stroy
Deep Fortress
Gladiator
Identur
Laser Mech
Mimi & the Mites
One Nil
Rock
Spaced
Speed Haste
Star Quest I
The Aerhra Chronicles
Thor's Hammer
Total Recall (Win95)
Zone Force

**Egyebek:**

| | |
|---|---|
| - Shareware utility | 13 MB |
| - Turkáló (utility) | 32 MB |
| - Wads | 1 MB |
| - Animációk | 57 MB |
| - Cikkek | 23 MB |
| - Lemezújságok | Solaria 95/09 |
| | Solaria 96/02 |
| | Solaria 96/03 |
| - Cheat. editor | 10 játékhoz |
| - Patches | 44 játékhoz |

# a CD GURU 96/3 CD tartalma:

# Szimulátorvilág

## I. Katonai repülés a második világháborúig

A CD tartalmáról:

- szimulátor válogatás, leírásokkal, képpekkel, kiegészítő információkkal
- komplett kezelési útmutató a játékokhoz, billentyűzetfunkciókkal
- demok egyes említett játékokról
- információk a programokban repülhető gépekről, technikai és egyéb adatokkal
- érdekességképpen animációk néhány géptípusról
- a játékokban előforduló helyszínek bemutatása, a történelmi háttér ismertetése

**Játssz úgy, hogy tudod hol, mikor és mivel repülsz!**

A négy CD-ből álló sorozat első darabja a II. világháborúig dolgozza fel a megjelent repülőgép szimulátorokat.

Várható megjelenés: 1996. április-május

Előjegyezhető a kiadónál: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765
Megvásárolható lesz a kiadónál, illetve a CD GURU terjesztőknél.